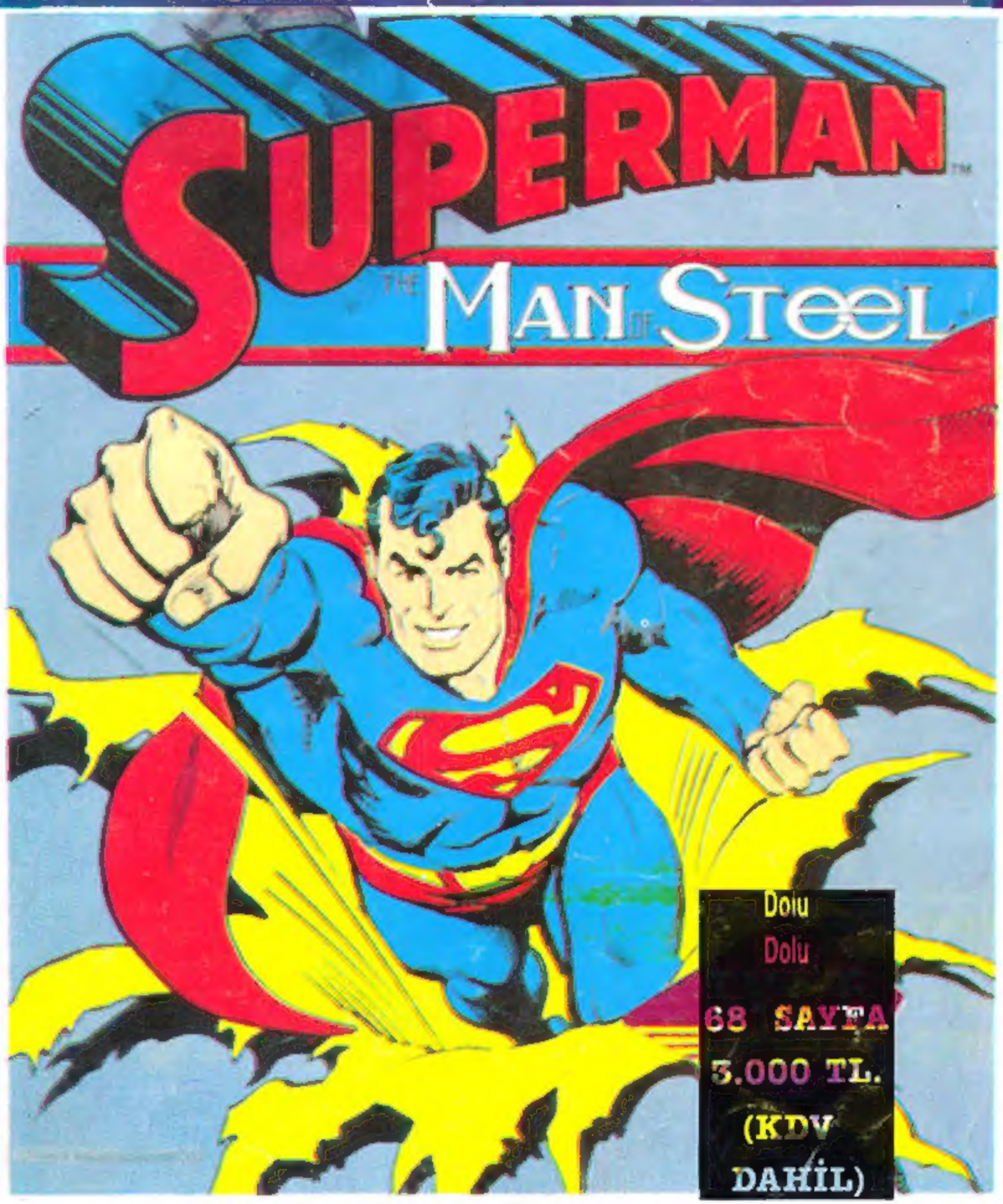
64'ler

NİSAN''89
yıl:2sayı:13

AYLIK OYUN AÇIKLAMALARI DERGİSİ



LUCASFILM PRESENTS
ZAK McKRACKEN
AND THE ALIEN MINDBENDERS™
64'ler
CAN ONE HACK WRITER, TWO
DEDS, AND A STALE LOAF OF FRENCH BREAD
SAVE THE WORLD FROM
FIC CONSPIRACY? NOT WITHOUT YOUR HELP!
LUCASFILM GAMES

AMIGA

commodore

SKY RECEIVER

- Monitörünüzden artık TV yayınlarını seyredebilirsin z
- BI, BII ve UHF ve 3 proğram seçeneği
- AFC kitleme

Monitörün altına yerleşebilen ince ve geniş dizayn

AMIGA
SOUND SAMPLER

- Saniye'de 40.000 Örnekleme yeteneği
- 10 mV ile 1 V arası giriş hassasiyeti
- 5.2 mA akım harcaması (Extra beslemeye ihtiyaç yoktur.)
- İleri teknoloji, ucuz ve kaliteli

BİLGİSAYAR

SKY

ELEKTRONİK

ADRESLERİMİZ:
Ebuzziya Cad. Özgürey Pasajı No: 17 Büro: 3
Valikonağı Cad. Konak Pasajı no: 109/38 Niş
Mimar Kemalettin Cad. No: 47/1 SİRKECİ
Telefonlar: 583 54 03 - 148 43 63 - 526 58 37

BAYİLİKLER VERİLECEKTİR

LİSTE

YETKİLİ BAYİLERİMİZ

- ★ A.B.C. Bilgisayar ADANA
  Baraj yolu 6. Durak No: 100
  Hatıra apt Tel: 17 28 66
- ★ LAÇİN Bilgi İşlem İSTANBUL
  Tonozlu Sok. No 2/2
  Tel: 372 68 37 SUADİYE
- ★ ARES elektronik ADAPAZARI
  Fitaş aralığı No 13/C Tel: 13223
- ★ BİLTEK Computer BURSA
  Atatürk Cad. Koruyucu İş hanı
  Kat: 6 **288** Tel: 22 94 30
- ★ PIRINCSOFT SAMSUN
  19 Mayıs Mah. Kışla Sok.
  No:8 Tel: **16201 - 16776**
- ★ DATA SOFT İZMİR
  Şair eşref bulvarı No 35/2-C
  Lozan Tel: 22 30 92
- ★ GÖZLEM Bilgisayar ANKARA
  Bayındır Sok No: 5/12
  Tel: 135 30 91
- ★ EMEK Elektronik İSTANBUL
  Millet Cad. Fildişi İş Merkezi
  No: 90-2 Tel: 525 47 52
- ★ MİCROSHOWY ANKARA
  TUNALI Hilmi Cad. Saigmenler
  Çarşısı No 96/35 Kavaklıdere
  tel:168 36 47
- ★ OSAM elektronik İSTANBUL
  Ebuzziya CaD. Sakızlı ali Sok.
  No: 3 Tel: 583 72 46 BAKIRKÖY
- ★ UYGAR elektronik İSTANBUL
  Rıhtım Cad. Başçavuş Sok
  yazıcıoğlu iş hanı Kat:3
  Tel: 336 73 54 Kadıköy

MULTI ICE III

- Tek Parça ve isimli kopyalama
- Teybe iki değişik turbu ile kayıt
- Resim save, Printer Dump yeteneği
- Sprite inceleme, öldürme, modify text
- Basıcte yeni bir çok komut ve monitör
- Disk'ten 7 kat ve 24 kat hızlı yükleme
- Proğramlı F Tuşları, teyp turbosu ve daha bir çok güçlü yetenek

SKY MODEM II

- Tüm RS 232 çıkışlı bilgisayarlara bağlanabilme yeteneği (Amiga ve C-64 dahil)
- 300 Baud Full dublex
- 1200 Baud Half Dublex
- 1200/75 Teletext standardı
- Otomatik cevaplama
- RS 232 ve TTL bağlantı
- CCITT ve BELL normlarına uygunluk

AMIGA 5 ¼ DRIVE

80 Track 880 K Amiga Formatı
40 Track 360 K MS-DOS Formatı
Elektronik DF 1 Booter
(Anahtar gerektirmez External Drive'den Boot etmeyi sağlar)

12 BAKIRKÖY
ŞANTAŞI

VE BROŞÜR İSTEYİNİZ

DOLPHIN DOS 2.0
1541 - II'ye takılır

MULTI ICE II

EXPERT CARDIRIDGE 3.2

DİSK MATE II

64'ler

AYLIK OYUN AÇIKLAMALARI DERGİSİ

Sevgili okuyucu....

Bu zamana kadar bu köşede hep bir ayın özetini, Dergimizde o ay yer almış bulunan etkinlikleri kısa cümlelerle tanıtmaya, aramızda bir sohbet ağı oluşturmaya çalıştık.

13. Sayımızı elinize sunduğumuz bu dergimizde de yine sohbet bağını geliştirmek ve biraz da sıkıntılarımızdan söz edeceğiz. Ama önce dergimizde ne var ne yok adet olduğu üzere onu görelim.

Bu sayımızda ayın **"HİT"** oyunu **"Zack Mac Cracken..."** Son yıllarda çıkmış en ileriyi seviyeli, en eğlendirici, akıl ve zeka testleriyle dopdolu bir oyunu **Rasim Mingü** ile **Barış Eryayar** bir ay boyunca sizin için hazırladılar. Gerçekten dört dörtlük bir açıklama oldu. Eserleriyle Rasim ve Barış Övünmekte son derece haklılar. Çünkü çözemedikleri bölüm kalmadı.

Ayrıca bu sayımızda **'Caveman Uglympics', 'Süperman II Grand Prix Circuit Batman** ilgi çekecek diğer oyun açıklamalarımız... Proğramcılığı seçenlere önemli bir haberimiz var. Gelecekm sayımızdan itibaren Assembler eğitimi vermeye başlayacağız. Her sayıda izleyeceğiniz bölüm bölüm dersler sonunda Assembler dilini çok iyi bilen ve uygulayan kişiler olacaksınız. Ayrıca ilk sayımızda yayınladığımız BDE ve MDE'yi bu sayımızda yeniden düzenleyerek yayınlıyoruz. Bunlar sayesinde hata sayınız çok azalacaktır.

Hardware konusunda Final III kartuş, döküm ekinde de Sprite Killer bir proğramı veriyoruz. Bu proğramı yazarak oyun içindeki sprite'leri yoketme şansınız bulunmakta... **"Amiga Extra"** bu ay daha çok. **"Maceradan Macera'ya"** doyurucu...

Kötü haberlere gelince...

Size 1.000 TL.'den verdiğimiz ilk sayı dergi 32 sayfa idi ve kapağı yoktu. Bugün verdiğimiz dergi 64 sayfa kapağı ile birlikte 70 sayfa.. Dünkü dergimiz birinci hamur kağıt idi bugünkü dergimizi Avrupa birinci kalite kuşe kağıt... Evet fiatta arttı. Ama kağıt zamları bu fiatla bu maliyeti kaldırmamızı mümkün kılmıyor. Ancak size verdiğimiz güzel şeylerden de dönmek istemiyoruz.

Önümüzdeki iki seçenek var. Fiata zam yapmak bunun birncisi.. İkinci seçenek ise kağıt kalitesini düşürmek veya kağıt kalitesini düşürmeden sayfa sayısını azaltmak... Yani bu seçenekte iki aşamalı.. Ben ve yayın danışma kurulu üyesi arkadaşlarım bunun üzerinde uzun uzun düşündük. Ancak konuyu size sormadan karar altına alamadık.

Şimdi sizden dilediğimiz baştan beri sahiplendiğiniz derginin bu kararını siz verin.. Elinize bir kağıt kalem alın ve bize iki satır bu seçeneklerin hangisi doğru yazın ve bize postalayın.. Alakanız için şimdiden teşekkür etmek istiyorum. Şunu gözünüzden ayırt etmeyin bir yıl önce çıkan ilk dergimiz kağıdının topunu 23.000 TL'den almıştık. Şimdi ise dergi kağıdının topunu 97.000 TL.'den alıyoruz. Bir yerde emekler boşa gitmemeli...

Hepinize bu vesile ile saygı ve sevgilerimi sunuyorum. Aziz okuyucularım...

Abdurrahman PALA

64'ler

AYLIK OYUN AÇIKLAMALARI DERGİSİ

Sahibi ve Genel
Yayın Yönetmeni
ABDURRAHMAN PALA
Yazı İşleri Müdürü
İ. REFET OKTAN
Müessese Müdürü
FATMA PALA
Yayın Kurulu
AHMET YILDIRIM
Dr. ALİ ÖZÇELİK
TURGAY ULKER
HAKAN TİRALİ
BARIŞ ERTÜL
UFUK METİN
MERT GÖKKAYA
EMRE IŞIKLAR
ORHAN CEVHER
ŞAHİN DERYA
BARIŞ ERYAYAR
ERTUĞRUL ERÖZ
CEM MUTLU
KEMAL DENİZ AKSOY
BARIŞ YALÇINKAYA
KORHAN TAMAM
GÜCLÜ YURDUNOL
Koordinasyon
S.HAMDİ ÖZYURT
Reklam Sorumlusu
REMZİYE SAĞLAM
İlan rezervasyonları için telefon
160 82 11
İdare yeri
ŞEHİT ASIM CADDESİ NO: 51/5-6
80690 BEŞİKTAŞ-İSTANBUL
Telefonlar
160 82 11 - 158 81 81 - 160 94 86
Yayına hazırlayan - Montaj
SAFA TANITIM HİZMETLERİ
Dizgi
ELDİM
Renkayırımları
GÜVEN REPRODÜKSİYON
Tire filmler
ERMAN GRAFİK
Baskı
MERVE MATBAASI

Haberleşme Adresi:
Posta Çeki No: 328618
P.K.205 80690
BEŞİKTAŞ - İSTANBUL

Dergimiz basın ahlâk yasasına uyar. Gönderilen yazılar yayınlansın-yayınlanmasın iade edilmez. Sipariş edilen çalışmalar dışında dergimize gönderilen malzeme yayına değer bulunması halinde telif ücreti ödenerek yayınlanır.

İLAN TARİFESİ

Arka Kapak Renkli.....	1.000.000.	+ K.D.V.
On ve arka iç kapaklar.....	750.000.	+ K.D.V.
İç sayfalar Renkli.....	600.000.	+ K.D.V.
İç sayfalar Siyah-Beyaz.....	400.000.	+ K.D.V.

İlanların renkayırımı ve filmleri müşteriye aittir. İsteyen müşteri için grafik hazırlanır, Renkayırımı yapılır ve kendisine ayrıca fatura edilir, İlanların hukuki sorumluluğu ilan sahibine aittir.

64'ler ABONELERİNE
TENZİLAT YAPAN FİRMALAR

A.B.C BİLGİSAYAR
Baraj yolu 6. durak No. 1 Hatıra apt. **ADANA Tel: 1728 66**

ALTINBAŞAK LTD. ŞTİ.
Sağlık sok. 33/6 Sıhhıye **ANKARA Tel: 133 25 07**

ABDİ TİCARET
Hürriyet cad. 2/D **GAZİANTEP Tel: 178 81 - 240 26**

ALTINNESİL BİLGİ İŞLEM MERKEZİ
İstice mah. adaş sok. 24/B **UŞAK Tel: 148 07**

BILTUR BİLGİSAYAR
PTT Yanı ışıklı sok. 5/B **BALIKESİR**

COMPUTERLAND
Anafartalar cad. 95/4 **ANTALYA Tel: 12 12 07**

EKİM-2 ELEKTRONİK
Esnaf sarayı kat 3 No: A/329 **ESKİŞEHİR Tel: 418 06**

KARTAL TİCARET
Hükümet cad. 46 **ERZİNCAN Tel: 170 93**

İRFAN BİLGİSAYAR MERKEZİ
Hürriyet cad. Keyvan bey Pasajı 8-9 **GAZİANTEP Tel: 17 881**

TEKFON
Şahabiye mah. F. Fevzioğlu cad. 40 **KAYSERİ Tel: 124 18 - 259 58**

PİRAMİT BİLGİSAYAR LTD. ŞTİ.
İş Bankası aralığı 5/B Heykel **BURSA Tel: 20 73 08**

SIRÇA SARAY
Namık Kemal cad. 52/A **İSKENDERUN Tel: 140 41**

SEDAN LTD. ŞTİ.
Meşrutiyet cad. No: 10/39 **Bakanlıklar/ANKARA Tel: 118 07 82**

OFLUOĞLU TİCARET
Gazipaşa cad. 44/A **ZONGULDAK Tel: 117 97**

İZMİR

BARIŞ BİLGİ İŞLEM
857 sok. Anadolu pasajı 17/A No: 10 **KONAK Tel: 25 90 73**

IDEASOFT COMPUTER & SOFTWARE HOUSE
1710 sok. 9/2 **KARŞIYAKA Tel: 23 33 48**

PHOENIX COMPUTER HOUSE
İnönü cad. 302 Ademoğlu pasajı 33 **HATAY Tel: 31 95 03**

TAMER KİTAP KIRTASİYE
1728 sokak 52/A **KARŞIYAKA Tel: 68 14 00**

TAYLAN TİCARET LTD. ŞTİ.
Talatpaşa Bulvarı no 40 ALSANCAK: 14 08 82

İSTANBUL

BİLDEN BİLGİSAYAR
İstiklal cad. sahna sok. Ali Han Kat: 5 No: 507
GALATASARAY Tel: 152 47 27

BİL-MER
Halkçı sok. 33/7 Bakırköy işhanı ve çarşısı **BAKIRKÖY Tel: 570 34 90**

BİL-TEK BİLGİSAYAR
Ebuzziya cad. Marmara çarş. kat: 1 105-106
BAKIRKÖY Tel: 583 14 90

BUKET BİLGİSAYAR
Osmanağa Camı yanı Pavlonya sok. no: 5 **KADIKÖY Tel: 347 69 97**

BİMOMAK LTD. ŞTİ.
Mebusan Yokuşu SSK. işhanı 220
FINDIKLI Tel: 143 63 42 - 152 08 31
Kızılelma cad. 15/4 **FINDIKZADE Tel: 586 67 79**

BOĞAZİÇİ BİLGİSAYAR A.Ş.
Abide-i Hürriyet cad. Polat Celil Ağa işhanı k.3 no: 14
MECİDİYEKÖY Tel: 172 55 54

CAN MÜHENDİSLİK SAN. TİC. A.Ş.
Rıhtım cad. Hacıonbaşılar işhanı Kat: 4
KADIKÖY Tel: 347 30 36 - 346 33 86

COMPUSHOP
Nadide sok. 33 Bağkur Blokları **MERTER Tel: 584 19 44**

DATA BİLGİSAYAR
Akaretler Spor cad. 62 **BEŞİKTAŞ Tel: 161 30 96**

DİJİ BİLGİSAYAR DANIŞMANLIK CEM KAPTANOĞLU
Akasya sok. Akasya apt. No: 9/4 **GÖZTEPE Tel: 363 31 53**

ELECTROMODE
Kayışdağı cad. 280. Üst **GÖZTEPE/ERENKÖY Tel: 360 63 92**

EMEK ELEKTRONİK
Millet cad. 90/2 **FINDIKZADE Tel: 523 11 40 - 525 47 52**

EFOR BİLGİSAYAR
Sofular mah. Açıklar sok. 2 **FATİH Tel: 532 50 37**

FERBİ ELEKTRONİK LTD. ŞTİ.
Gruba Hüseyinağa mah. Hasanpaşa Çeşme sok. 12/B
AKSARAY Tel: 524 70 51 - 533 81 83

GÖGE ADİ. KOM. ŞTİ.
Söğütçeşme cad. 129/7' **KADIKÖY Tel: 336 60 54 - 345 06 78**

KADIKÖY BİLGİSAYAR
Muhürdar cad. 70/34 Akmar Pasajı **KADIKÖY Tel: 345 06 78**

KADRİ ÇAKMAK
Doğancılar cad. 55 **ÜSKÜDAR Tel: 342 62 61**

KİNG LİMİTED
Ihlamurdere cad. Yenilik sok. 19/A **BEŞİKTAŞ Tel: 161 65 87**

MASTER COMPUTER CLUB
Bağdat cad. 298/3 **ERENKÖY Tel: 356 44 79**

MİKOM BİLGİSAYAR UYGULAMA MERKEZİ
Kayışdağı cad. no: 202 **GÖZTEPE Tel: 360 03 31**

MİNE ELEKTRONİK
Moda cad. 46 **MODA Tel: 336 09 16**

OSAM LTD. ŞTİ.
Ebuzziya cad. Sakızlıyalı sok. 3 **BAKIRKÖY Tel: 583 72 46**

ÖLMEZ BİLGİSAYAR
Necip Asım sok. 34/A **ÇAPA Tel: 587 72 03**

PEGASUS COMPUTER CENTER
Bağdat cad. Köşemiz apt. 209/8 **SELÂMİÇEŞME Tel: 336 58 89**

PEKEN BİLGİSAYAR MERKEZİ
Halıtağa cad. Ekşioğlu işhanı 21 **ALTIYOL KADIKÖY Tel: 338 30 25**

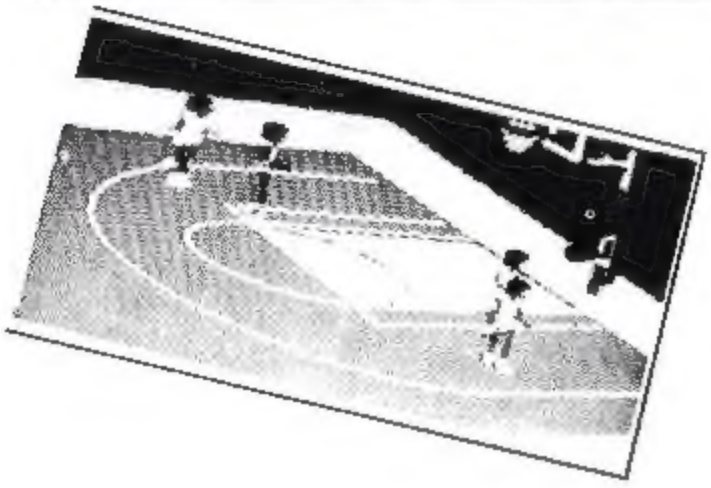
SKY ELEKTRONİK
Valikonağı cad. Konak Pasajı. 109 K:1/38 **NİŞANTAŞI Tel: 148 43 83**
Ebuziya cad. Özgiray Pasajı 17/32 **BAKIRKÖY Tel: 583 54 03**
Mimar Kemalettin cad. 37/1 **SİRKECİ Tel: 326 58 37**

SÜER ELEKTRONİK
Bahariye cad. Akyıldız Pasajı 92 **KADIKÖY Tel: 346 24 00**

TETİKLER DIŞ TİCARET
Selamsız cad. Eser Çarşısı K:1 No: 34/78 **ÜSKÜDAR Tel: 334 99 94**

UYGAR ELEKTRONİK A.Ş.
Rıhtım cad. Başçavuş sok. Yazıcıoğlu işhanı 3/54
KADIKÖY Tel: 336 73 54

VIOLET COMPUTER
Bağdat cad. 378/2 **ŞAŞKINBAKKAL Tel: 369 05 69**



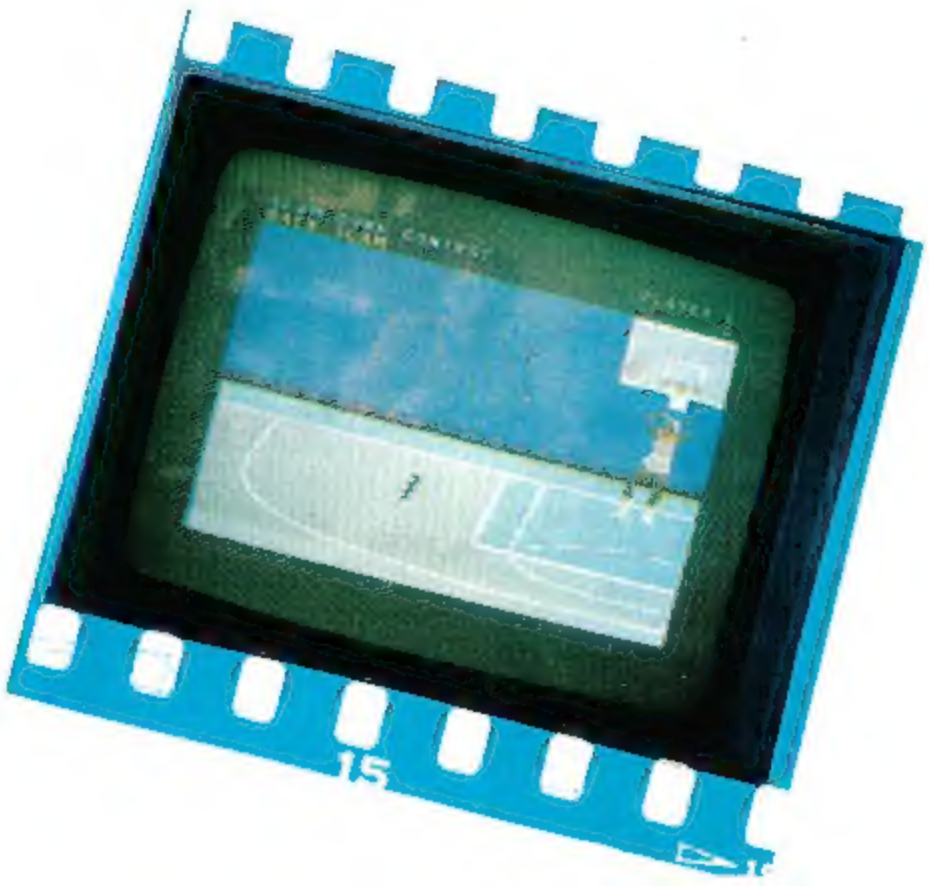
ONE ON

One on one II, bir başka deyişle **"Jordon vs. Bird One on one"** , eskisinden çok daha yönlü ve süper grafiklerle çıkıyor karşımıza. Oyunumuzda eskisinde olduğu gibi teke tek maç yapılabilir, smaç ve 3 sayı yarışmaları düzenlenebilir. Şimdi bunları nasıl yapacağınıza bakalım, ve sonra da oyunumuzdaki menüyü inceleyerek size yardımcı olmaya çalışalım.

Teke tek maçta yapılan hareketler One ON One I dekinin aynısı bu sefer grafikler çok daha güzel ve ters smaç gibi ayrıntılar daha gerçekçi. Kısaca maç yaparken kullanacağınız hareketleri özetlemek gerekirse Joystick button'a kısa basarsınız top saklar, top elinizde değilden basarsınız top çalmaya çalışırsınız. Top elinizde iken uzun basarsanız şut atabilir, elinizde değilken top kesebilir veya ribaunta çıkabilirsiniz. Ayrıca pota altında her çeşit smaç yapma imkanınada sahipsiniz.

Smaç yarışmalarında ise (SLAM DUNK) pota altında yapabileceğiniz birçok değişik hareketi el geldiğince artistik bir biçimde yapmaya çalışacaksınız. Ana menüde gerekli seçenekler SLAM DUNK CONTEST ve SLAM DUNK WARM UP tır. İlgili seçeneklere nüde, [illegible] takılı joystick inizi yukarı-aşağı hareket ettirerek müdahale edebilirsiniz. İlgili seçeneklere bastığınızda başka bir menü göreceksiniz. Bu menü değişik hareketleri içeren değişik smaç yarışmalarının isimlerini belirtir. Her yarışmada ayrı hareketler vardır, ama hepsinde de oynanış yani kontrol aynıdır. Ekran çıktığında potayı ve çevresinde bir yerde, kısa siyah çizgiyi göreceksiniz. (Her yarışmada siyah çizginin yeri değişir). Kısa siyah çizgiden koşacak mesafe bırakacak kadar uzaklaşın. Yanlız potaya doğru koşarken siyah çizginin üstünden geçmeye önemle dikkat edin. Adamınızı ayarlayınca ateş tuşuna basın, ve basılı tutun. Button'u basılı tutarken Joystick'i ileri itin. Adamınız koşmaya başlayacaktır. Ve siyah çizgiye geldiğinde de hareket serisine geçer. Elinizi düğmeden çektiğiniz an topu atar. Hareketinizi tamamlayınca 5 hakemden on üzerinden puan alırsınız. Smaç yarışmalarında önemli nokta harekete başlayınca adamınız havada iken Joystick'i çeşitli yönlere iterek artistik bir görünüm almak ve iyi bir zamanlama ile elinizi ateş tuşundan çekerek basket almaktır.

3 puan yarışmasında ise potayı, kendinizi, üçsayı bölgesinde duran topları görebilirsiniz.



ONE II

Topların yanına giderek ateşe basarsanız birini almış olursunuz. Değişik zaviyelerden atış yapacak ve tüm atış hakkınızı kullanınca attığınız basket kadar sayı alacaksınız.

Oyun esnasında F1 ana menüye dönüş, F3 pause, F5 Slam dunk'ta smaç seçimi menüsüne geri dönüş işlemini görür

Bakalım oyunumuzun beyni olan ANA MENÜ de neler var:

MİCHAEL JORDON...Joystick 1,2 veya kompüter olarak seçebilirsiniz.

LARRY BİRD ...Michael Jordon ile aynı

COMPUTER LEVEL...oyunun zorlu derecesini belirleme

Length of Quarter. Devre süresini belirleme (2,5,8,12 dakika)

SLAM DUNK/3 PT...Slam Dunk ve 3 puan yarışmalarına katılacak oyuncu seçimi (1,2,3,4)

Ayrıca YES/NO ile ifade edeceğiniz ayrıntılar: Follow the leader, fouls, Winners' out, clear the ball, statics, shot clock, winner screen.

ANA SEÇENEKLER ise;

ONE ON ONE FULL GAMEB: Bu seçenek maçı başlatır.

ONE ON ONE TO 15 PTS: Bu seçenekte maçı başlatır ama farkı iki takımın attığı sayı toplamı 15 olunca maçın bitmesidir. Yani 9-6,8-7,11-4 gibi skorlar maçın sonu olacaktır. Buna karşın yalnız bu seçenek için her basket 1, her 3 sayılık atışta scoreboard'a iki sayı olarak işlenir.

ONE ON ONE TO 11 PTS: Üstteki seçenek ile aynı özellikleri taşımakta. Yalnız maç bu sefer skor toplamı 15 değil 11 olunca biter. (9-2,6-5,7-4 gibi)

ONE ON ONE WARM UP: Maçtaki hareketleri tanıma, alıştırma yapma mahiyetindedir.

SLAM DUNK CONTEST: Oyunun en renkli bölümü. Bu bölüm seçildiğinde "Slam Dunk/3 pts" seçeneğinde belirlenen kadar oyuncu smaç yarışmasına katılır.

SLAM DUNK WARM UP: Bu seçenek smaç yarışmalarına hazırlık yapma imkanını vermekte.

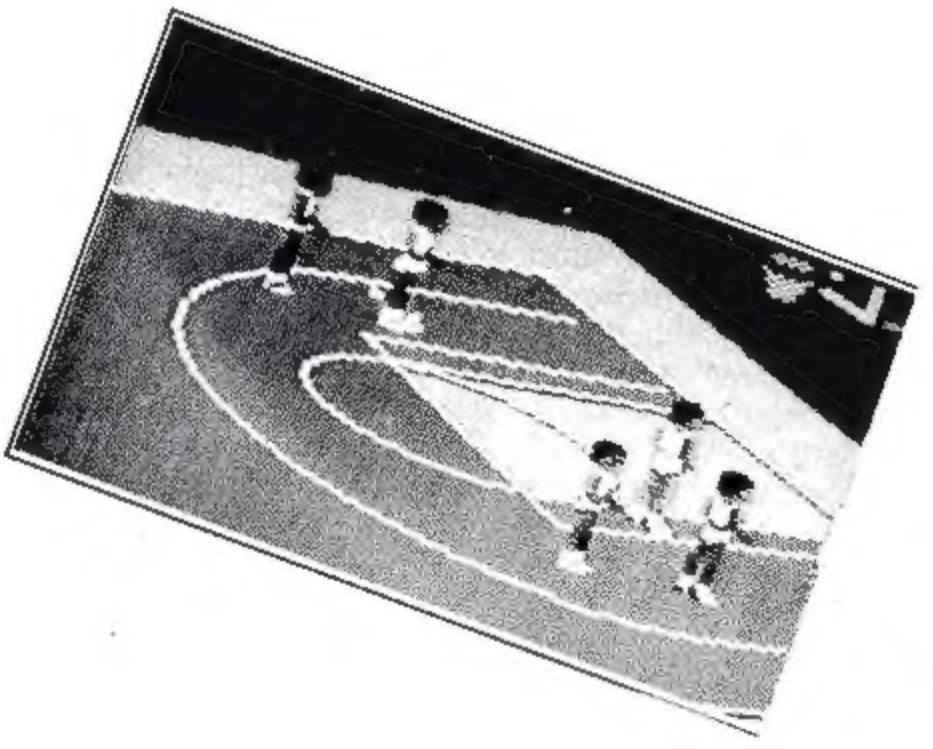
Burada, F tuşlarıyla ilgili bölüme göz atınız.

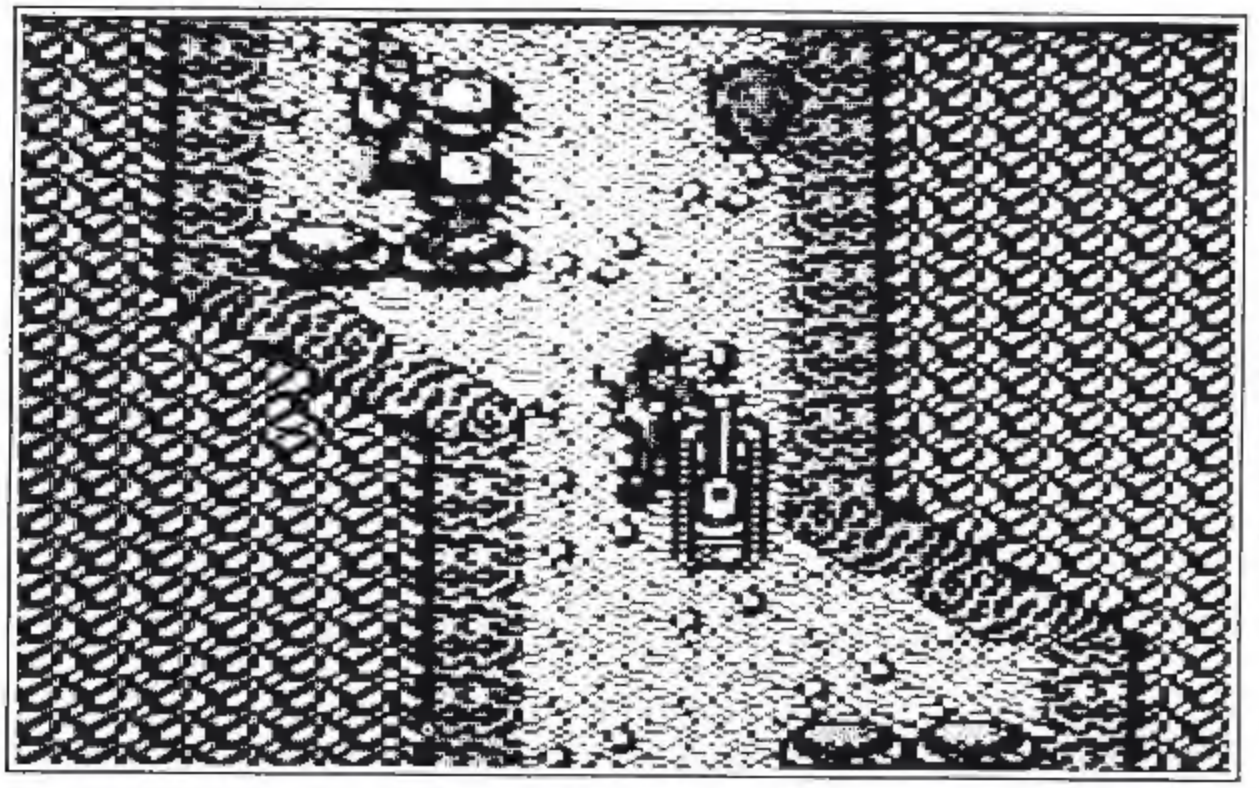
3 POİNT CONTEST: 3 Puan yarışmasına katılma imkanını taşır.

3 POİNT WARM UP: 3 Puan yarışması için ısınma mahiyetindedir.

Oyundaki çok yönlülük, mükemmel grafikler, nefes kesen hareketler ONE ON ONE II yi dört dörtlük bir oyun havasına sokmuş. Tüm Commodore'culara ısrarla tavsiye ederim. Bendeniz her ay buradayım, beklerim efendim.

BARIŞ ERTÜL





tuş kontrolü

Player 1:	Player 2:
Commodore	= El bombası.
X	Sola dönüş
V	? Sağa dönüş.

Eğer klavye ile oynuyorsanız:

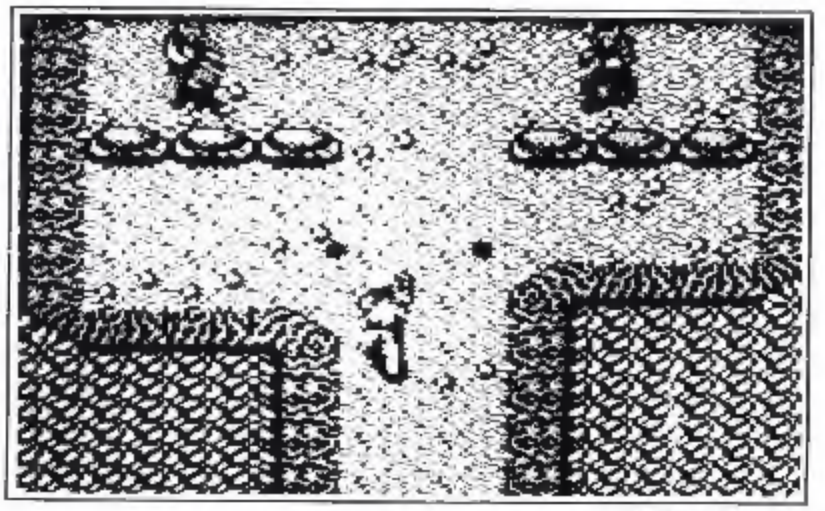
Player1:	Player 2:
Q	U
S	K
E	O
T	

(g'ye benzeyen tuş

Yukarı Aşağı Sol Sağ

GUERILLA WAR

İşte şöyle böyle diyemiyeceğiniz bir oyun. Üstelik IMAGINE'da ne diyeceğinizi biliyorum ama heyecanlanmayın. Imagine yine bizi hayal kırıklığına uğratmadılar. (zaten son 4 oyunda bundan vazgeçtiler) adamınız çok büyük neredeyse yarı ekran ama çok zor. Anlamadan vuruyorsunuz. Her bölümde değşiik düşmanlar var. Biraz kopya önünüze ve arkanıza her an düşman var gibi bomba hazırlayın. 2 kişiyi oynayın. Hersilah daha güçleniyor. Her level sonunda o levelin düşman hareketlerini aklınızdan geçirin. Eğer bir esir kurtarırsanız 1000 puan alırsanız. Oyunda ilerlemek için siz bozuka arkadaşınız alev püskürtücüyü alırsa oyun çocuk oyuncağı olur ama bunları bulmak mesele.. Herlevel sonunda o levelden geçtiğiniz yolların bir haritasını gösteriyor. Oyuna 4 hakla başlıyorsunuz. 15000 puan bir hak demek ama en fazla ekstra hayat alabiliyorsunuz. Öldüğünüzde eski topladığınız silahlarda gidiyor. Unutmayın ki her bölüm ayrı taktik istiyor.



64'ler sayfa 8

TIGER ROAD

Tiger Road C 64 deki en son uzak doğu oyunlarından biri O da Street Fighter gibi capcom'un oyunu.. zaten bunu oyunun menüsünü gördüğümüzde daha evvel S.F oynamışsak hemen anlıyoruz Oyunda canlandırdığınız karakter bir japon döğuşçü. Bu japon Ryu Ken tarafından rehin tutulan çoçuklara ulaşmak zorunda. Bu bölumler çeşitli savaşçılar, iskeletler, büyücüler ve devlerle doldurulmuş arka plan grafikleri tapınaklar, ormanlar yada karlı dağlar olan ekranlardan oluşmaktalar döğüşçümüz diğer savaşçıların bıraktığı silahları alabilmekte ve böylece balta, topuz, sopa gibi değişik silahlara sahip olabilmekte.

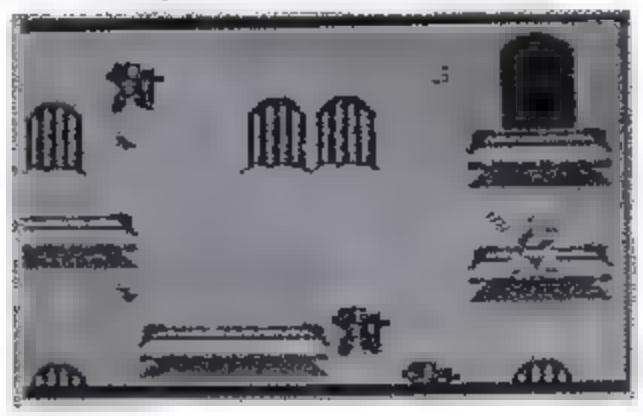
Tiger Road'ın 4 ayrı bölümden oluştuğuna değinmiştık. Şimdi ise her bölümün bir dolu ekrandan meydana geldiğinden bahsedeceğiz

Evet her bölüm bir çok ekrandan meydana gelmekte. Birinden diğerine geçmek için ise o ekranın en sağına gitmelisiniz. Böylece ekran kayacak ve yerini yeni bir ekran alacaktır Bir ekranı bitirmek için o ekrandaki yaratıkları temizlemelisiniz. Bazen önünüze çıkan devreler yada uçan yaratıklar bir darbede ölmüyorlar Bunları yok etmek için enerjilerini bitirmelisiniz.

Her bölümun sonunda tekrar menüye dönüyor ve ayarlamalar yapıyorsunuz. Bence bu gereksiz ama elden bir şey gelmez

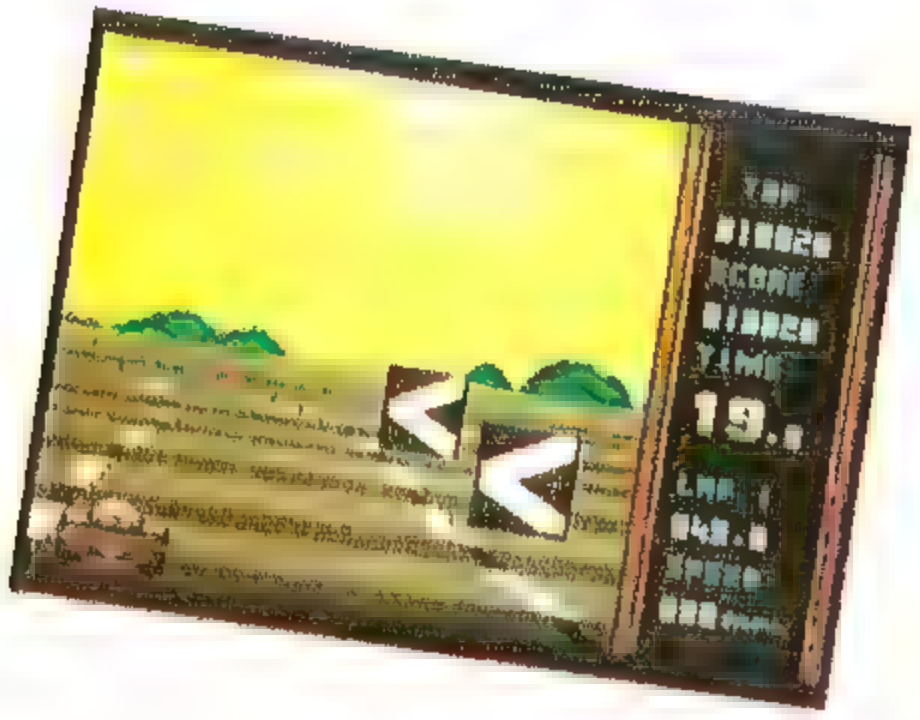
Bence Tiger Road ilginç bir oyun değil Oyunun kolay olması ise bir başka falso. Yinede bilgisayarcınıza gidince bir oyun beğenemezseniz bu oyun u alabilirsiniz

HAKAN Tirali



64'ler sayfa 9

GRAND PRIX CIRCUIT



Test Drive ile dikkatleri üzeri ne çeken Accolade Firması, Test Drive kadar güzel grafiklerle piyasaya çıkardığı **"GRAND PRIX CIRCUIT"** ile en büyük olduğu nu bir kez daha kanıtladı.

Oyunumuz konusunu Türki ye'de olmasa bile Avrupa'nın buyük bir kesiminde ilgiyle izlenen Grand prıxlerden alıyor İlk olarak oyun türünü seçmeniz gerek mekte. Bu seçenekler Practıse (alıştırma) Single race (bir tek pistte yarış) ve Champıonshıp Cırcuit (Tüm pistlerde tek tek yarışarak elde edeceğiniz dereceler dahilinde dünya sıralamasına girebilme.)

Bunun yanında zorluk derecesini, tur sayısını ve sürucünün adını joystıck'i dört yöne iterek belirleyecek ve araba seçimine geçeceksiniz. Karşınıza üç adet araba çıkacak Bu Yarış arabalarının isimleri Ferrari, Williams, McLaren Test Drıve'da olduğu gibi mukemmel grafikleri, arabalar hakkındaki bilgiyi alacak, seçiminizi yaptıktan sonra asıl yarıştaki start sırasını belirlemek üzere daha evvel seçmiş oluduğunuz pistte bir tur zamana karşı yaraşarak arbanızın start sırasını öğreneceksiniz ve yarışa geçilecek

Siz, Test Drıve da olduğu gibi ön konsolu görmektesiniz Ekranın sol üstunde pistin hatlarını, ayrıca pistte hareketeli kalın nokta olan kendinizi ve minik diğer noktaları yanı rakıp yarış arabalarını görebilir böylece ya rışın neresinde olduğunuzu, di ğer arabalarla aranızda olan mesafeyi izleyebilirsiniz. Sağ üst köşede ise süreyi tur numarasını ve yarıştaki pozisyonunuzu görecek, hızını da direksiyonun hemen üstunden öğreneceksiniz Konolda tes Drıve'a eke sol ve sağda arkanızı görebileceğiniz iki ayna da bulunmakta. Vites otomatik olduğundan size sağa ve sola isterek direksiyon hakimiyeti ve ileri geri iterek hız kazanma ve yavaşlama kalmış Bu açıdan oyun gerçekten mükemmelleşmiş. Yarış esnasında dikkat etmeniz gereken bir noktada tüneller. Eğer pistten çıkar da çarparsanız sonuncu kabul edilirsiniz Tüneli olan pistlere bu yüzden dikkat edin. Yarış sonunda, yarışla ilgili istatistikleri görebilir ve yeni bir yarışa hazırlanabilirsiniz Bu arada oyunu kaydetme ve daha sonra da kaldığınız yerden devam etme hakkınada sahipsiniz **"GRAND PRIX CIRCUIT"**genel olarak süper grafafiklerle suslenmiş harika müzık ve efektlerle donatılmış, oynanabilirlik açısından mükemmele yaklaşmış, gelmiş geçmiş en guzel araba yarışı simulasyonu. Disketinizin bir yüzünu kaplayacak Grand PRıx'1 araba yarışı meraklılarının kaçırmamasını diliyorum NOT; Piyasada Test DRIVE 2 adıyla satılan oyun Grand Prıx'dir

BARIŞ ERTÜL

LAÇİN SOFT

SİZLER İÇİN ÖZEL OLARAK GETİRTTİĞİMİZ ARA YÜKLEMELİ SUMMER EDITION THUNDER BLADE SUMMER OLYMPIAD TEST DRIVE PIRATES BEAD STORM RISING NIGHT RIDER ve BENZERİ OYUNLAR LAÇİN de...

Paket 89/1

1- ROBOCOP
2- RETURN OF JEDI
3- COUNTERFORCE
4- JOE BLADE II
5- FOX FIGHTS BACK
6- MARIA (CHRISTM) S.POKER
7- SUPERHERO
8- CHICAGO 30 'S
9- SKATEBDARD JOUST
10- AGENT-X II

Paket 89/2

1) STREET WARRIORS3
2) TANK ATTACK
3) BOMBUZAL
4) MUNSTERS
5) LAS VEGAS
6) TERRORPODS
7) BATMAN
8) SAVAGE I
9) SAVAGE II
10) SAVAGE III

SÜPER PAKET 89/4

1- TOMCAT
2- ORION
3- DOMINATOR
4- HELL FIRE ATTACK
5- FINAL ASSAULT
6- EMILY HUGHES INT.
7- LEMANS
8- ZONE TROOPER
9- AGENT-X II
10- COMPUTRIVIA

PAKET PROĞRAMLARIMIZIN
(HEDİYESİ İLE BİRLİKTE)
HER BİR PAKETİ

6.000 TL dır

Siparişleriniz için

Yapı Kredi Suadiye Şubesi
544-7 no'lu hesap

Laçin Bilgi İşlem
Tonozlu sok. Özdemir apt. No 2/2
Tel: 372 88 37 SUADIYE - İSTANBUL

Hediyesi

* ELEVEN A-SIDE
* INDOOR SOCCER
* STREET SOCCER
* SOCCER SKILLS
+ İTALY-90 FOOTBALL

HEDİYESİ
ARA YÜKLEMELİ SÜPER
KILL UNTIL DEAD

Paket 89/3

1- MICROPROSE SOCCER
2- DRAGON MINJA
3- OVERLANDER
4- RACE AGAINST
5- SLUG 3
6- EXPLODİNGFIST+
7- NATO ASSAULT
8- SLAYER
9- POWER ICE HOCKEY
10- MOTORBIKE MADNESS

SAFA TANITIM 1608211

Commodore sinclair AMIGA AMSTRAD ATARI

FLAMİNGO COMPUTER	BYTE COMPUTER HOUSE
Halaskargazi cad.no: 375	Altıyol Efes çarşısı no: 87
Şişli–İST. 1482725	Kadıköy–İST. 3373745

Zet aklınızda tutmanız gereken yararlı isimlerden biridir; çünkü,

• ZET bir piyasa araştırması firmasıdır.

• ZET insanların "bir, iki, üç..." diye sayabilecekleri şeyleri araştırmaz.

• "Anket" ZET'in başvurduğu en sonuncu araştırma yöntemlerinden biridir.

• ZET soruşturma yöntemini uygulamadan önce, ilgili piyasanın yapısını iyice öğrenir. İlgisiz soruşturmalarla vakit yitirmez.

• ZET ukalâ olmadan bilimseldir.

• ZET bilimsellik ve titizlikten ödün vermeden hızlıdır.

• ZET bilimsellik paravanasının ardına gizlenip, araştırmanın herkes tarafından anlaşılamayan "esrarlı" bir uğraş olduğuna hiç inanmaz; yapılanlar açık ve nettir.

• ZET ikna olmayan müşterinin yakasını bırakmaz. Yöntemler ve sonuçlar üzerinde kuşkuları dağıtmadan işi bitirmez.

• ZET bilgilenmenin yararlı ve vazgeçilmez olduğuna inanmayanlara hizmet sunmaz.

• ZET ortada gerçekten araştırılacak birşey yoksa işi almaz. Elde olan ve kolayca elde edilen bilgileri müşterilerine sunar. Bunun için de ücret kabul etmez.

• ZET "araştırma pahalı" diye kimsenin sırtından ceketini almaz.

• ZET araştırma faaliyetlerinin hemen tümünde etkin ve uzmandır. Bilmediklerini öğrenmekten kaçınmaz. Bunları da gizlemez.

• ZET'le çalışanlar bir daha başkası ile çalışmazlar.

• ZET, araştırmanın, iletişim ve tanıtmada vazgeçilmez olduğuna inanır ve kamuoyuna, ilgililere, bunun böyle olduğunu kanıtlamak için çalışmaktadır.

ZET aşağıdaki tür araştırmaları yetkinlikle yürütür: Sektör analizleri, ekonomik ve malı sektor değerlendirmeleri, piyasa ve ürün araştırmaları, müşteri profil araştırmaları, reklamın etkinliği araştırmaları, kurum ve imaj araştırmaları, reklam testleri (önce ve sonra), pazarlama kanalları etütleri, sosyo-ekonomik araştırmalar, davranış (attitude) etütleri .

ZET Piyasa Araştırma Hizmetleri Limited

Sıraselviler Cad. Aslanyatağı Sok. Jones Apt. 13/5 Taksim/İST.
Tel: 145 63 90 - 143 77 68 - 143 77 69

BATMAN
THE CAPED CRUSADER
HA HA HA HA HA

BATMAN

Çizgi roman kahramanlarından Batman, televizyon ve sinemadan sonra, bu seferde karşımıza bir bilgisayar oyunu olarak çıkıyor.

Batman sınırlı bir bölge içindeki objeleri toplayıp, bunları en iyi şekilde kullanmak zorunda çünkü dünyayı tehtid eden oyuncakçıyı ve bilgisayarını ancak bu şekilde durdurabilir.

Oyun Batman'ın karargahında başlıyor ve Batman ilk önce etraftaki alet çantası ve diski bularak kendi bilgisayarını çalıştırıyor. Daha sonrada karargahından ayrılarak etrafı araştırmaya başlıyor. Tabii belalarda bu esnada ortaya çıkıyor. Oyuncakçının adamları peşini bir an olsun bırakmıyorlar ve yine oyuncakçının korkunç zekasının ürünü olan oyuncaklar da Batman etrafı araştırdıkça gücünü arttırıcı yiyecekler, içecekler, onu hızlandıracak ayakkabılar, el bombaları ve onu görünmez yapacak maskeler buluyor. Tabiî buldukları etrafı gezdikçe dahada artıyor ama mühim olan eşyaları bulmak kadar onları doğru yerdede kullanabilmek. Mesela ipi damdaki kapının biraz ilersinde kolayca bulabileceğiniz halde onu kullanacağınız yeri bulmak epey zamanınızı alıyor.

Oyunda ilerledikçe damlara çıkıyor, evlere giriyor, oyuncak askerler ve öldürücü penguenlerle dövüşüyor ve tabii ki enerjinizin bir kısmını yitiriyorsunuz. İşte enerjinizi geri getirmek için yolda bulacağınız limonata, şeker yada pişmiş yumurta gibi maddeleri en iyi zamanda kullanmalısınız...

Her arcade advanture'da olduğu gibi Batman'de de bir menü var. Bu menü objeleri kullanmanıza, bırakmanıza ve enerjinizi kontrol etmenizin yanısıra o anda sahip olduğunuz objeleri görmenize de yarıyor. Menü'ye girmek için joystick'i geri çekip ateş'e basmanız yeterli olacağı gibi aynı işlem bir objeyi almanız içinde geçerli.

Batman'da göze çarpan biryenilik ise pencere kullanımı. Her yeni ekrana geçişte bir evvelki ekranın mavileşerek arka planda kalması son olarak nerede bulunduğunuzu belirlemek açısından çok yararlı.

Batman diğer arcade advanture'ların bir adım önünde seyreden gerekgrafik gerekse detay yönünden çok zengin olan, 16 bit teknolojisini yakalamaya çalışan 8 bit için övünç kaynağı bir oyun.

Eğer aşağıdaki komutları takip ederseniz oyunu %99 ile bitirebilirsiniz...

HAKAN TİRALİ

—Bir ekran sola (False Nose)
—Aşağı, Bir ekran sola (Batarang)
—İki ekran sağa (Lockpick)
—İki ekran sağa (Hand Granade)
—Bir ekran sola, Yukarı, Bir ekran sola (Control Disk)
—Yukarı (set of tools)
—Aşağı, Bir ekran sola (set of tools, control disk ve batarang'ı kullan)
—Bir ekran sağa, yukarı, yukarı, Üç ekran sağa (sweet)
—Bir ekran sağa (Trannes)
—Altı ekran sola (doorkey)
—Beş ekran sola, (merdivenden yukarı)
—İki ekran sağa (lemonade)
—İki ekran sağa (flash light)
—Dört ekran sola, (merdivenden aşağı)
—İki ekran sola, (merdivenden yukarı)
—Dört ekran sola, (rope)
—İki ekran sağa, (Lockpick'i kapıda kullan)
—Yukarı, (door key'i kapıda kullan)
—Yukarı, Bir ekran sağa, Yukarı, iki ekran sağa (lift key)
—İki ekran sola, Aşağı, (lift key'i asansörde kullan)
—Yukarı, İki ekran sağa, Aşağı, Bir ekran sola, Aşağı, Bir ekran sola (Toast ve Dart)
—Dört ekran sağa (games disk)
—Yukarı, Bir ekran sola, Yukarı, Bir ekran sola (fried egg)
—(İpi kullan ve ipe tırmanıp yukarı çık), (Dart'ı kullan)
—(Passcard'ı ve magnet'i al)
—(İpten aşağı in) Bir ekran sağa, Aşağı, Bir ekran sağa, Aşağı, Üç ekran sola,
—Yukarı, Bir ekran sağa, Yukarı, İki ekran sola, Aşağı (Lift Key'i asansörde kullan)
—Bir ekran sola, Aşağı, Aşağı,
—İki ekran sağa, (merdivenden aşağı in)
—Dört ekran sağa, (Pass card'ı kapıda kullan), Yukarı, (İçeriyi aydınlatmak için Flash light'ı kullan)
—İki ekran sola, (Video tape)
—Beş ekran sağa, Yukarı, İki ekran sola, (Magnet'i T.V.'de kullan)
—(Video tape'i kullan), Yukarı
—İki ekran sağa (Door key'i kapıda kullan), Aşağı
—Bir ekran sağa, Aşağı (Dagger)
—Üç ekran sağa, Yukarı, İki ekran, sağa, Yukarı, Bir ekran sola, (Door key'i kapıda kullan)
—Yukarı (Trumpet)
—Bir ekran sağa, (Games disk'i kullan)

SPRİTEKİLLER

```
1 REM *** SPRITE KILLER ***
2 GOSUB2000
10 A=53068
15 READB
20 IFB=-1THEN40
25 POKEA,B
30 A=A+1:C=B+C
35 GOTO15
40 IFC<>23520THENGOTO100
45 PRINT"DATA SATIRI HATALI"
50 END
100 NEW:SYS53068
255 END
500 DATA120,165,43,133,251,165,44,133
505 DATA252,162,54,134,1,160,0,132
510 DATA198,177,251,162,2,221,252,207
515 DATA240,27,202,16,248,230,251,208
520 DATA2,230,252,165,252,197,46,208
525 DATA228,165,251,197,45,208,221,162
530 DATA55,134,1,88,96,160,2,1
535 DATA251,201,208,208,224,136,177,251
540 DATA201,30,240,39,201,31,208,213
545 DATA169,232,160,207,162,55,134,1
550 DATA32,30,171,162,54,134,1,32
555 DATA204,207,165,197,201,39,240,189
560 DATA201,34,240,14,169,0,133,198
565 DATA76,162,207,169,212,160,207,76
570 DATA152,207,160,1,169,12,145,251
575 DATA200,169,221,145,251,76,105,207
580 DATA32,159,255,165,198,240,249,96
585 DATA5,83,45,83,32,75,79,76
590 DATA76,73,83,73,79,78,32,74
595 DATA47,78,13,0,144,83,45,72
600 DATA32,75,79,76,76,73,83,73
605 DATA79,78,32,74,47,78,13,0
610 DATA172,173,174
900 DATA-1
2000 POKE53281,13:POKE53280,13:PRINT""
2001 VC=55296:VP=1024:FORI=0TO39:POKEVP+I,226:POKEVC+I,0:POKEVP+I+(40*10),98
2002 POKEVC+I+(40*10),0:NEXTI:FORI=1TO9:POKEVP+(I*40),97:POKEVC+(I*40),0
2003 POKEVP+(I*40)+39,225:POKEVC+(I*40)+39,0:NEXTI:POKE1024,236:POKEVC,0
2004 POKE1063,251:POKEVC+39,0:POKE1424,252:POKE1424,252:POKE56256,0
2005 POKE1463,254:POKE56256+39,0:POKE1304,97:POKE1384,97
2006 PRINT"                SPRITE  KILLER
2007 PRINT"           CRACKED BY TCB FOR"
2008 PRINT"              64'LER DERGISI"
2010 PRINT"SYS53068"
2015 END
2020 RETURN

READY.
```

Oyunları ölümsüz oynamak ister misiniz? Öyleyse aşağıdaki Sprite Killer'ı girin. Adından da anlaşılacağı gibi bu program Sprite çarpışmaların önler (Sprite, oyunda yöneteceğiniz adam, gemi, veya herhangi bir cisim). Tabi bu program bütün oyunlardaki sprite çarpışmalarını engelleyemez. Daha çok basit oyunlarda olur. Uzay oyunları gibi...

İlk olarak program'ı yazın. Çalıştırdıktan sonra program'ı kendisini sileceği için önce diske veya teybe kaydedin. Şimdi programı "**RUN**"la çalıştırın. Eğer datalarınızda hata varsa program'ı gözden geçirin. Hatanız yoksa program açılış ekranından sonra **'Ready'** ile cevap verecek. Şimdi ölümsüz oynamak istediğiniz oyunu yükleyin. Oyunu yükledikten sonra ekranda 'SYS 53068' girin. Bundan sonraki sorular:

S-S kollision (j/n): Sprite çarpışmalarını önlemek için 'j' tuşuna basın.

S-H Kollision (j/n). Sprite ve arka plan çarpışmalarını önlemek için 'J' tuşuna basın.

Şimdi oyunu çalıştırın. Eğer oyun ölümsüz olmadıysa şansınıza küsün ama oyunun başlangıç adresini biliyorsanız, bir şansınız daha var. Oyunu oynarken resetleyin. Yine "SYS 53068" girin. Şimdi de oyunun başlangıç adresini verin.

Program kendisini CF-4C-0000 adresleri arasına yerleştiriyor. Bunun için yükleyeceğiniz oyunun bu adresleri geçmemesine dikkat edin.

UFUK METİN

GÜNEY'DE LİDER...

A.B.C

Bilgisayar Tic. ve San. Ltd. Şti.
Teleteknik Yetkili Satıcısı

HARDWARE

★ AMIGA 500 İÇİN EXTRA 512 KB
★ AMIGA SES DIGITIZER
★ EPROM PROĞRAMLAYICI II
★ MPS 802 GROM II
★ C-64 SES DIGITIZER
★ SIMONS BASIC MODÜL
★ DESTEK 64 MODÜL
★ DOUBLE CARTIDGE (ICE+FINAL)
★ EXPERT CARTRIDGE 3.10
★ FINAL III
★ MULTI ICE III

Commodore - 64

AMIGA

PAKET 120 ÇIKTI!..

SOFTWARE

★ En yem Oyunlar
★ AMIGA için yüzlerce Oyun
★ İş programları
★ Eğitim programları

YAKINDA ATATÜRK CADDESİNDE..!

Tel: 172866 Adana
13263 ANTAKYA

Burai yolu 6. Durak Hatira Apt. Tel: 172866
Antalya Bayimiz: ODAK BİLGİSAYAR Atatürk Cad. M.Rasin Sok. No: 1/K ANTAKYA

TAYLAN TİCARET

Bilgisayarla ilgili tüm Sorunlarınız için... Taylan'a gelin...

BİLGİSAYAR ELEKTRONİK

FACIT Printerleri yetkili satıcılığı
BOĞAZİÇİ Bilgisayar ege bolgesi genel dağıtımı.

- **GOGE KOM. ŞTİ.** Oyun eğitim ve iş programları Ege Bolgesi genel dağıtımı
- **KING LİMİTED** Urunleri Ege Bölgesi genel dağıtım
  Final III - Multi Ice II ve diğer kartuşlar
  3.5 inch ve 5.25 inch disket kutuları
  Commodore adaptörler ve tüm bilgisayar yardımcı malzemeler
- **EBONY BILGISAYAR EĞİTIM MERKEZİ** Ingilizce eğitim programları
  Ege bolges genel dağıtımı
- **64'ler DERGİSİ** Ege Bolgesi genel dağıtımı
- MSX - SINCLAIR - COMMODORE - AMSTRAD - ATARI
  Oyun, eğitim ve iş programları
  Disket oyunları ve kasette disket oyunları
- **Atari** ve **Commodore Işıklı Kalemler**
- Her marka **PC** ve **yazıcılar, Joystick'ler,** 3.5 inch ve 5.25 inch **disketler**

64'ler Dergisi Abonelerine İndirim

TOPTAN VE PERAKENDE

Talatpaşa Bulvarı no 40 ALSANCAK İZMİR

BİLGİSAYAR DÜNYASINDA AYRICALIKLI OLMAK İÇİN

TELECOM'A UĞRAYINIZ

AMIGA 500 **Commodore 64**

★ *BİLGİSAYARLAR, DİSKET SÜRÜCÜLER, YAZICILAR*
★ *HER HAFTA YENİ AMİGA, C-64 VE IBM OYUNLARI*
★ *TÜM SKY ÜRÜNLERİ*
★ *JOYSTICKLER, KARTUŞLAR*
★ *BOŞ DİSKET VE KASETLER*
★ *BAKIM, ONARIM SERVİSİ*
★ *TÜRKİYE'NİN HER YANINA ÖDEMELİ SİPARİŞ*
★ *LÜTFEN LİSTE İSTEYİNİZ*

Hi-Tech 89

TELECOM BİLGİSAYAR

GİMA ARKASI BİRİNCİ İŞ MERKEZİ ALT KAT
KARANFİL SOK. 5/12 KIZILAY ANKARA
TEL. 117 .0 97

WEC LE MANS

Gun geçmiyor ki yeni bir yarış oyunu türemesin ekranlarınıza çıkmasın neredeyse her ay bir yarış oyunu piyasaya çıkmakta ve yarış severlere zevkli, ya da sinir bozucu dakikalar, saatler yaşatmakta İşte Wec le Mans da 89 un ilk aylarında ekranlarınıza bir ruzgar gibi gelen ne çok harika ne de müthiş ama guzel ve de gerçekçi bir araba yarışı

WEC Le Mans meşhur Le Mans pistinin etrafında 24 saatlik bir araba yarışı kullandığımız araba pek alışık olmadığımız bir marka bu da oyunu ilginç kılan bir ozellik oyun ekranı iki ve ayrılmış durumda sağda kontroller. Solda ise yarış pisti kontrollar biraz basit ama yeterli. Gerekli olan hız gostergesi geri kalan zaman ve oyun suremizi gösterin tüm alet edevatı bu bölümde bulabilirsiniz. Yarış ekranı ise Out Run'daki gibi şeritler halinde ilerleyen bir yoldan ve onun yanındaki çeşitli levhalar ve ağaçlardan ibaret. Arabamızın sprite gayet iyi dizayn edilmiş ve hatta çarpışmalar esnasında sprite'ın çekiciliği daha da artıyor

Hız kazanma ve azaltma işleri her zamanki gibi Joystick'i one ve arkaya haraketle, vites değiştirme ise ateşleme düğmesi ile yapılır. Eğer bir çarpışma yaparsanız hızınız azalıyor. Ve tekrar kaybettiğiniz hıza kavuşana kadar epey zaman kaybına uğruyorsunuz. Hele birde virajda çarpışma yaparsanı, işiniz daha da zor çunkü bu seferde hızlanır ken araba yana çekiyor ya da arkadan gelen bir araba size çarpıyor bunu önlemek için arabanızı dışarı doğru duşuk hızla sürüp daha sonra hızlanınki bu arada hem viraj biter hem de bir daha kaza yapmazsınız hızla bir viraja giripte karşınıza bir araba çıkarsa ne yapacaksınız? Araba genellikle sizin gibi dış taraftan gider. Onu sollamak için ateşlemeye basıp vites kuçultmelisiniz böylece hızınız düşer ve iç tarafa doğru gidebilir ve çarpışmayı önlersiniz. Ayrı bir tavsiye olarak da yolun orta yerine, kenarlardan gidip önceki araca göre, sağ kapıdan süreler içinde geçmelisiniz. Aksi halde oyun biter O halde hem hızlı hem de dikkatli olmalısınız Eğer bitirmeyi başarırsanız surucü arabasından inip sizi selamlıyor ve şampanya patlatarak bu mutlu olayı kutluyor

Wec le mans'ın benden tam puan alan ozelliği gerçeçi olması Mesela virajda dönerken ilerdeki dağların ve havadaki bulutların konumu değişiyor ilk bakışta dikkat çekmeyen bu özellik oyuna ayrı bir hava katıyor Ayrıca başka ilginç bir özellik ise her oyunun sonuda pistin haritası uzerinde kat ettiğiniz mesafenin belirtilmesi

HAKAN TİRALİ

Uyarı: Wec le mans disketin tek yuzu olarak karşınıza geliyor. Ama bazıları bu oyunu kasette tek parça olarak satmaktalar, eğer tek parça bir Wec le mans sahibi isenis bitiş ekranını asla göremezsinia.

64'ler sayfa 19

SUPERMAN

MAN STEEL

Superman Metropol'e gittikten sonra suç denen bir şey kalmamıştır. Ama Süpermenin eski ki düşmanı her yerde suç işleyebilir. Supermen II'de supermen I'in [illegible] grafiklerini ve sinema [illegible] mış ve çok güzel bir oy[illegible] mış. Yapımı Teyrsof[illegible] büyük özelliği arcade [illegible] olması (Anyacağınız [illegible] cede olmamış). Grafi[illegible] kotü C-64 için [illegible] AMIGA süper oyunda[illegible] mız uçma, sıcak ba[illegible] bakış süper güç, süp[illegible] uzere oyuna ba[illegible] rımızı space ile değiş[illegible] zer (sıcak bakış) olduk[illegible] def çizgisini Süpermen[illegible] geçirirken ateşe basın lazer alın (1 bölümde) Gelelim oyuna. Oun 6 leveden oluşuyor. Başlangıç ekranlarını Fire veya **space** ile geçebilirsiniz. Her level başında Spaceya astığınızda adamların konuşması yazılacak eğer ingilizce biliyorsanız aşağıdaki yazıları muhakkak okuyun. [illegible]nız dikkat kızgın bakış. (Sıcak bakış olmayan ve süper nefes supermenin enerjisini çabuk tüketebilir.) Bütün levellerde süpermene verilen süreden [illegible]reyi tamamlayamazsınız [illegible] alamıyorsunuz. Bonus [illegible] başka bir yoluda yaratıklar[illegible] dövmek veya öldürün[illegible] parçalamak [illegible]white supermeni [illegible] Profesör Corvin'le buluşmak üzere sbar laboratuarına yollar Yalnız yolda supermen saldırıya uğrar. Oyuna burada ıştırak ediyoruz Yapacağımız şey hepsini öldurun

Yetenekler: Uçuş, sıcka bakışlar

Level 2: Süpermen star laboratuarında P. Crownla buluşur. Profesor ona uzayda bilinmeyen bir olayın olduğunu ve uzay uydusuna gitmek istediğini soyler Kestirme yoldan bir saat ama meteorlar var.

Meteorları yumruk ve lazerle temizleyin Ve gerekirse gemiyi korumak için meteorun önüne at ayın

Yetenekler: Uçuş, lazer ve süper panch (yumruk)

Level 3: Kryptonit ve asroitler uyduyu delebilir ama sırf kreypton süpermene azarar verebilir. Ekranda uydunun hasarı ve profesörün sağlığı var. Bunlar bonus skoru meydana getirecek

Yetenekler: Uçuş lazer super yumruk super tekme ve super nefes

Level: 4 Buradaki robot ardan bazıları umrukla daha iyi dövüloyor daha sonra kontrol paneli kırıldı profesör arızayı arar bu arada sız süpermen uyduya yaklaşan fırtınayı ve meteorları yok etmeli.

Yetenekler: Uçuş lazer süper yumruk

Level 6: Bu bölüm level 4'e benzivor konu değişik.

yetenekler: Uçuş, lazer, teleskopik, bakış, super nefes..

Level 6: Geminin önemli kısımlarını kırarak bonusunuzu arttırın anı saldırısı olan süpermeni unutmayan robotlar surepmene yine sorun olacak

Yetenekler: Uçuş süper yumruk kızgın bakış süper nefes

Oyun bitince bilgisayar bonusunuza göre sızı tebrik edecek Ya da başarısız olduğunuzu söyleyecek

Gelelim posterdeki yazıya

Sız çelik adamsınız. Ama hemen kendinizi kutlamayın. Suç oranı arttı. Teroristler var. Ve doğa çıldırıyor. Bunu engelleyecek tek kişi var. Süpermen veya çelik adam

Sonuç olarak başından kalkamayacağınız çok güç bir oyun grafiklerde epeyi güzel. Tavsiye ederim.

OSMAN TOPÇU

AMIGA EXTRA

AMIGA'da **ZAK MC KRACKEN**'i gormeseydim bu oyun için AMIGA'nın en güzel oyunu diyebilirdim. Süper grafikler, muthiş konuşmalar ve efektler bu oyunu üstün kılan özellikler. Oyun gerçekten çok zevkli. Oynanış açısından ise mouse ile yönetildiği için çok daha kolay. Ama ilk iki böumü geçmek bayağı dikkat istiyor. Zaten ikinci bolumü geçtikten sonra işiniz kolaylaşıyor. İlk iki bölümde yapacağınız şey sadece size ateş edenleri vurmak. Diğer adamlarla uğraşırken ateş edenler size çok zarar verecektir. Birde burada kullanmanız gereken en iyi sistem adamların veya size bıçak atan çavuşların çok olduğu bölgelere füze atmaktır. Ama füzeleri sadece gerekli yerlere atın. En önemlisi bıçak yememeye bakın. Bıçakları havada vurmalısınız. Birde diğer bölümlerde esir kurtarma var. Esirler arkasındaki adamları vurmanız yeterlidir. Aman dikkat çünkü bir esir bile kaçırsanız oyunu biteremezsiniz. Her bolümün sonunda müthiş bir grafik ve konuşma var. Son bölümlerde daha değişik adamlar karşınıza çıkıyor. Bazukalı, makineli tufekliler gibi. Oyunun ikinci bölümünden sonra oyun haklı hale dönüyor ve enerjinizi yeniden dolduruyor. Sanırım en zorlanacağınız yer ikinci bölümün sonundaki "**BOSS**" olacak. Yani gerillaların komutanı. Burada kadını oldürmeden BOSS'u oldurmelisiniz.Oyunun başındaki muzik gerçekten dinlenmeye değer. Üstünde 2 harfi bulunan şişe size enerji verir. Üstünde "**Free**" yazılı mermi şeklindeki cisimler, atışınızı hızlandırır. Yerde füze veya şarjör gorduğunüzde almadan önce size ateş eden adamları öldürün. Daha önden gelen adamları ise hemen vurun. Çunkü bu adamlar size ateş etmeye başlarlarsa çok enerji gotururler.

Bu oyun için ancak şöyle denebilir: Super, super, süper... lutfen alın.

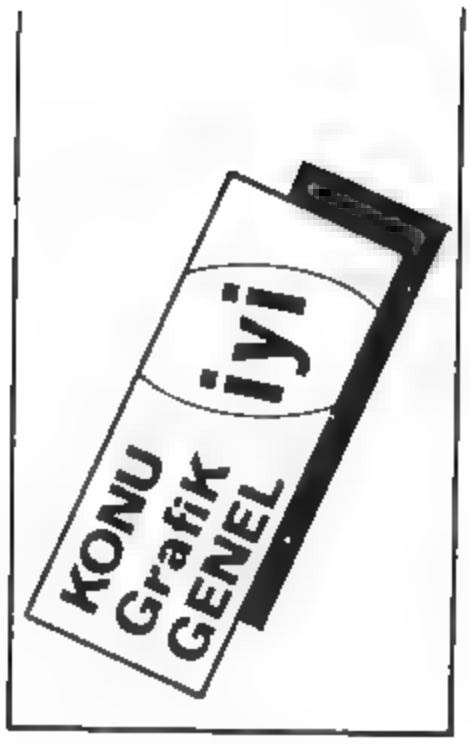
Sanırım hepiniz West World, St ar Wars gibi filmlerde üç boyutlu satrancı görüp keşke gerçekten böyle bir satranç olsa diye düşünmüşsünüzdür Eğer AMIG A'nız varsa bu dusunce gerçekleşti. Oyun üç boyutlu olduğu gibi iki boyutluda oynanabiliyor. AMIGA'nın süper grafik yeteneği oyuna ayrı bir güzellik katmış. Iki kişiyle de oynanabiliyor. Hatta modemle bile oynanabiliyor.

Oyun normal santrançta dizılı olduğu şekli ile karşınıza çıkıyor. Ama daha değişik taş dizilişi istiyorsanız bunu sağ button ile açılan pecerelerden ayarlayabilirsiniz Sağ buttona bastığını da dört ayrı bolüm göreceksiniz. Move bölümünden '**TAKE BACK**' komutu ile hamlenizi geri alabilirsiniz. "**Suggest move**" komutu ile ise bilgisayarın size hamle önermesini sağlayabilirsiniz Disk bölümünden ise yeni bir oyunamı başlayacağınızı yoksa oyunu save mı edeceğiniz gibi disket ile ilgili işleri yapabilirsiniz. Level bölümünden ise oyunun zorluğunu eğer iki kişiyle oynuyorsanız düşünme süresini verebilirsiniz Bu süreyi 1 dakika vermenizi tavsiye ederim Oyunu nasıl oynayacağınızı yani iki kişi mi yoksa amiga'ya karşı mı hatta amiga'nın amiga'ya karşı mı oynayacağını ortadaki bölümden ayarlayabilirsiniz. Hatta iki ayrı arkadaşınızı bile karşılıklı modem aracılığıyla oynatabilirsiniz Bu yönden oyun çok büyük bir seçenek sunmuş durumda.

Iki boyutlu mu yoksa üç boyutlu mu oynayacağınızı da orta pencereden ayarlıyorsunuz. Oyun gerçekten çok zevkli Bunun ana sebebi de her taşın diğer bir taşı farklı bir şekilde yemesi. Bazen tek bir karede büyuk bir dram yaşanıyor. Özellikle şahın atın yemesi, şahın kaleyi ve veziri yemesi gerçekten süper canlandırılmış. Hele kalenin yürumesi sanırım en ilginç olanıdır Oyunda süper bağırma ve çeşitli efektler var Kale piyonun başına yumruğunun öyle bir indiriyor ki zavallı demirden bir topa dönüşüyor işte burada kalenin kahkahası duyulmaya değer Burada butun taşların özelliklerini anlatsam yazıya yer kalmaz. Bunu siz oynayarak ve çok çok gülerek öğreneceksiniz. Bir de size küçük ama çok önemli bir sır vereyim. Eğer bu sırrı kullanırsanız bilgisayar sizi kesinlikleyenemez.Bilgisayarın bir hamlesinden sonra gidip "**TAKE BACK**" komutunu seçin. Böylece bilgisayarın taşının yönelimi size geçer Yani, bilgisayarın hamlesini geri alırsanız bir hamlelik o taşın nereye gideceğini siz ayarlayabilirsiniz Bilgisayarın her hamlesinden sonra bu işi tekrarlarsanız kesinlikle yenilmezsiniz. Oyun şahı koruyan taşları size açtırtmıyor Hamle önerme ile de satranç öğrenmenizi sağlıyor. Bir taşın altındaki kareye gidip sol buttona bastığınızda o taşı seçmiş olursunuz. Taşın nere ere gidebileceğini okunuzu hafifçe taşın etrafında gezdirerek görebilirsiniz Bu yüzden satranç bilen bilmeyen herkes bu ounu oynayabilir.

Heyy.. Amiga'cılar hayalınızdeki satranç geldi. Hemen alın.

ŞAHIN DERYA



CALIFORNIA PRO GOLF

—CALIFORNIA PRO GOLF—

MASTERTRONİC Software karşımıza bu sefer adını Amerikanın California eyaletinden alan bir golf oyunu ile geliyor Bu oyun daha evvel U S. Gold tarafından piyasaya çıkartılan Leaderboard Golf'e çok benzemekle birlikte grafik ve oyun düzeni bakımından onunla boy ölçuşemeyecek bir oyun Ama yinede bazı özelliklere sahip

Oyuna oynayacağımız sahayı, oyuncu sayısını ve yanımıza alacağımız golf sopalarının cinsini seçmekle başlıyoruz. Buradaki ağaç (w) ve demir (i) sopalar atışın şiddetini ayarlıyor Mesela ağaç sopayı yumuşak ve yakın atışlar için kullanıyoruz

Oyun başladığı anda ekranın sağ üst köşesinde deliğe olan uzaklığı onun altındada o deliğe sizin yaptığınız atış sayısını gösteren sayıları izleyebilirsiniz Atış yapacağınız sopayı seçtikten sonra atın şiddetini ekranın solundaki güç göstergesinden ayarlıyorsunuz. Bu şu şekilde oluyor İlk once göstergenin artamasını bekliyor ve istediğiniz guce geldiği zamanda ateş'e basarak o gücü sağlıyorsunuz Daha sonrada sol ust köşede belirtilen ruzgar yönune gore atışınızın dairesel mi yoksa duz mu yada bir eğilimli olacağna karar verip topa vuruyorsunuz. Deliğe iyice yaklaştıktan sonra ekran değişiyor ve artı işareti ile topun gideceği yönü belirliyorsunuz. Artı deliğe ne kadar uzak olursa top akadar uzağa gidiyor Topu deliğe soktuktan sora diğer deliğe geçiyorsunuz

Sonuç olarak Cal. Pro Golf sadece disk kullanıcılarına hitap etmesi ile zaten baştan kaybettiği sansını iyi bir program olmaması ile arttırıyor ve listelerde yer alma şansını tamamı ile yitiriyor Siz en iyisi eski Leaderboard ile oynayıp golf oynamanın zevkini çıkarın

HAKAN TİRALI

KAZANMAK İÇİN

RAMBO III : Aşağıdaki liste size 1 ve 2.ci bölümlerde sonsuz enerji sağlarken tuzakları etkisiz kılacak ve 3.cü bölümden itibaren yenilmez yapacak. Listeyi yazmanız, oyunu yüklemeniz ve ekran talimatlarına uymanız yeterli olacaktır.

```
1 FORX=325 TO 414: READY: C=C+Y: POKE X,
Y: NEXT
2 IF C=9312 THEN POKE 157, 128: SYS325
3 PRINT "DATA EROR"
4 DATA 32, 86, 245, 169, 32, 141, 84, 3, 169 , 91,
141, 85, 3
5 DATA 169, 1, 141, 86, 3, 96, 72, 777, 80, 72, 169,
107, 141
6 DATA 89, 1, 169, 1, 141, 90, 1, 104, 173, 32, 208,
96, 169
7 DATA 128, 141, 125, 15, 169, 1, 141, 136, 15, 32, 143, 1, 169,
8 DATA 76, 141, 156, 1, 76, 0, 4, 173, 183, 149, 201,
81, 240
9 DATA 8, 169,  173, 141, 91, 31, 76, 75, 16, 169,
96, 141, 234
10 DATA 149, 141, 182, 149, 169, 173, 141,  76, 49,
96, 75, 16
```

Haberler...

YENİ YILDA PSYGONİS

Şu günlerde Software şirketlerinin yarıştığı bu anlarda Psygonis boş durmadı. İlk önce ST ve Amiga için "**Terror Ball**" adlı yeni bir oyun hazırladı. Time warrior adlı ikinci oyununda ise bir sürü tünel ve platform arasında bir ölüm makinesinin dağıtış parçalarını yok etmelisiniz.

JULES VERNE'NİN ÖYKÜLERİ PROGRAMCILARA KONU OLDU

Sanırım aramızda Jules Verne'nin öykülerini okumayan kimse yoktur. İşte o ağanüstü dünya programcılara konu oldu. Ve Jules Verne'nın denizler altında 20.000 fersah romanının oyunu hazırlandı. Siz Kaptan Nemo olarak deniz altınız Natilus'u yönettiğiniz oyunun gerçekçi grafiklerle hazırladığı söyleniyor.

KING OF COMEDY

Outlaw Soldıreone gibi oyunlara şimdı King of comody eklendi. Oyunda siz bır komedyeni canlandırıyorsunuz fakat bir iş sonucu eline büyük para geçer ve zengin olur fakat rahat bırakılmaz. Oyunumuz bundan ibaret 8 bölumden oluşuyor.

1) The Street: Oyuna caddede başlay p ilerl.- yorsunuz Bu sırada karşınıza polisler çık yor bunları yok ett kten sonra kopru uzerine gelıp burayı geçiyorsunuz. Ve araba geliyor ve onlara çarpmadan caddeyi geçmek laz.m, buradan parka geliyor

2) The Park: Burası gec elambalarının bankaların bu unduğu klasık b r park burada savaşacağ z Düşmanlar, yılanlar ve polisler buradanda karşıya geçerek city'e geliyorsunuz

3) The City: Burası mafya baba ar nın bombalarının bulunduğu b r yer Burası evlerin arası da bayağı uzun bır yerd r

4) The Desers: Burası kaktusların kızılderıl lerın, kuru kafa ar n ve am goraların olduğu bir yer bze l k e kızı dere lerın ok atış ar kuvvetli

5) The Village: Burası 3 bölumun aynısı... yanızca daha uzun

6) The West: Buras da çolun aynıs fakat bura da ya nız enerji veren k zlar bulunuyor

7) The Girl: Son bölum mafya babaları Cenaze evaz matçı ar bulunuyor

Oyunun vakıt geçirmek ıç n b rebir, Fakat oyunun bitiş graf ğı ve yazıs o mas oyuna tekduze k veriyor

KORHAN TAMAN

Eski Sayılardaki Oyunlar

NİSAN 88 : Masters of the Universe. Out Run, Trantor Trap Door I Trap Door II Bone Cruncher, Bravestarr, Athena, Deflektor, ATV Simulator Gireat Giana Sisters Fire Trap Terramex, Platoon Flying Shark Jackal

MAYIS 88 The Train, Rastan, Samurai Warior, Impossible Mission I, Rolling Thunder, Dan Dare I, Dan Dare II, Gryzor, Predator BMX Kidz, Bediam Troll, Tetris Black Lamp Ace of Aces, Arkanoid (Revenge of Doh)

HAZIRAN 88 O Knight Games II, Traz Magnetron A T F, Frightmare, Mask III (Venom Strikes Back), Cybernoid, Gathik. Pac-Land, Blood Valley Road Wars, Northstar Target Renegade Ikar Warriors Winter Olympiad 88

TEMMUZ 88 Gamez. Winter Edition, Karnov Glintstones Power At Sea, Slimens Mine Shanghai Karate, The Three Stooges Banghkok Knights. Airborne Ranger, Draconus. Street Sport Soccer, Rimrunner, Firefly

AĞUSTOS 88 Test Drive Yog Bear, The Eidolon, Killen until Dead, F 15 Strike Eagle, Super Hang-On Gunsmoke Vixen Gutz Greddy Hardest, Alien Syndrome, Bionic Commandos, The Great Espace, Iron Horse Hercules. Darksyde, Superstar Soccer Defender Of The Crown

EYLÜL 88 Summer Gamez II Street Fighter Maraudr, Trojan Warior, Thundercats Dream Warrior Derby, Skate Crazy Tobruk, To Hell And Back, Apollo 18 Mickey Mause. Salamander Tangent Gauntlet II, Desolator, Hoppming Mad, Seboteur II, Bob Winner, Football Manager I, Football Manager II Matterhorn Scraemer Monopoly Road Warrior, Clever And Smart, Deja Vu Maniac Mansion, Road Blasters

EKİM 88 The Empire Strikes Back, Gunship Peter Beardsley's, Super Cup Summer Olympiad, Hawkeye Stunt Bike, Sinbad, Alloyrun, Scorpus Taipan, Bubie Ghost, Western Games, Dizzy Dice, Barbarian, Chubby Gristle Sorceser Lord Road Runner, Rampage, Amiga Extrna F/A 18 Interceptor, Amiga Extra Gone Fishin Ace 1 Ace 2 Masters Of the Universe Gremlins Shackled, Beyond The Ice Palace Ball Blasta

KASIM 88 Barbarion II, 19 nineteen Blood n and Guts Dragon elite skate or die The vindicator, rav recruit, combat school Daley Thompson's Stan Ray Thunder Hawk. Joe Blade I Rocket Ranger Fernandez, must die Dr living stone 4x4 off road racing sport of kings, yes prime minister corruption, Seul Olympiade 88

ARALIK 88 Last Ninja 2- Hat Trick - Hondball Maradona-Blip Blop 3- Komando 85 - Scooter - Desert Fox Halcyon - California Games - Mask Star Sddier - Buggy Bay It'sa Krockout - Holly Wood Poker Rocket Ranger Offshore Warrior - Track Suit Manager - Bobn Rumple - Tiger Hell - Hysteria

OCAK 88 WWF Wrestling - Virus Victory road - Virus Killer Foxx Fights Back Park Castle - Stealth Fihter Hotshot Katakis Ocean Ranger - Operation Wolf Emlyn Hughes Soccer - Cybernoid II Pepsi mad mix Challenge Rambo II - Spy vs spy Wheelies - Power Pyramids - 1943 The Battle Of Midway - Nebulus - Pac Mania Out Run

ŞUBAT 89 : Red Storm Rising, Trouble, Law Of The Wes, Hellfire Attack Body Slam, Micro Prose Soccer, Street Sports Football Serve And Volley, By Fair Means Or Foul, Graffiti Man James Bond 007 Live And Let-Die, Bombuzal Indiana Jones An The Tale Of Doom, Pinbal Wizard, Hostages, Battle Island Mean Streak, Game Over II Pirates, Steel Thunder, Roger Rabbit. vampires Empire, Speed Ball

MART 89 : The Games Summer Edition Armalyte. Slam Dunk, Nato Assault Course. Robocop, Dragon Slayer, Komando 86 Menace. Carrier Command, Overlander, Power Play Hockey Thunder Blade, Fast Break - Tank, Savage, Jocky Wilson's Dart Challege, Spitting Imace, Exploding Fist, Manhattan Dealers-Risk League Soccer, Question Of Sport, Ports Of Call, R-Type, Falcon, Return Of The Jedi, Faery Tale, Kayleth

ESKİ SAYILARDAN İSTEK FORMU

Aşağıda işaretlediğim sayılar adresime gönderilmesini istiyorum. Bedelini dergiyiz'in **Türkiye İş Bankası İhlamur Şubesi nezdindeki 160965** nolu hesabına yatırdım. Banka havale mukbuzu fotokopisi ekted. Gereğini rica ederim.

Önemli not Posta gönderi ücret olarak 500 TL toplam tutara eklemeyi unutmayın.

Adım
Soyadım
Adresim

STRATEJİ MERAKLILARI EKRAN BAŞINA..

MARS SAGA

Oyunumuz MARS'ta kurulan bir uygarlıkta geçiyor. Siz bu uygarlığın dört büyük şehirlerinden biri olan PRIMUS'ta başlıyorsunuz. Üstünüzde hafif bir zırh olan FLAK JACKET ve elinizde fazla etkılı olmasada bır 22'lık var. Hiç yoktan iyidir.

İlk olarak bir barda başlıyorsunuz. **TOM JETLAND** olan adınızı RENAME A PARTYMEMBER seçeneğiyle değiştirebilirsiniz. Eğer kendinize yardımcı arıyorsananız burada **LOOK FOR RECRUİT** seçeneğiyle kendinize istediğiniz bölümden yardımcı seçebilirsiniz. Eğer çok daha çeşitli karakterler istiyorsanız bir restdorant'a gitmelisiniz. Sahip olduğunuz ana özellikler sırasıyla şunlar:

MİGHTY: Bu sizin yumruk gücünüzü gösterir. Ayrıca bıçakla ne kadar çabuk adam öldürdüğünüzü gösterir. Mesela MIGHTY si yüksek olan 2-3 vuruşta az olan 10 gibi yüksek hamle sayısında düşmanı haklayabilir.

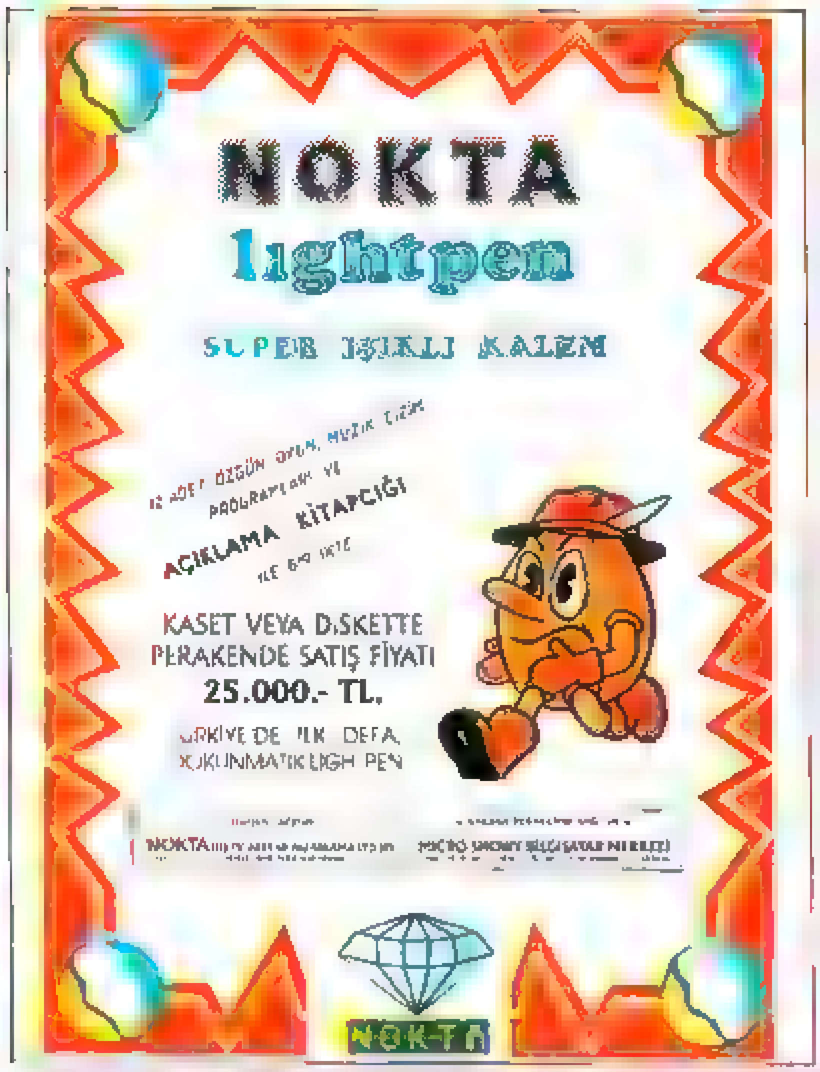
AGILITIY: Sizin ne kadar çevik ve silah kullanmadaki hızınızı gösterir

WISDOM: Ne kadar zeki ve bılgileri ne kadar çabuk kavrayabilme özelliğinizi gösterir.

EDUCATION: Öğrenim durumunuzu bu bölümde görebilirsiniz. Eğer öğreniminiz yarım kalmışa üniversitee öğreniminize devam edebilirsiniz.

STAMINA: Bu sizin enerji göstergenizdir. VE enerjiniz kötüleştikçe enerji çubuğunuzun rengi değişecektir.

HEALTH: Sağlık durumunuzu gösteren çubuk STAMINA gibi azalır ve staminayla birlikte azalıp artar. Sağlığınızın sıfırlanmanız ölmeniz demektir.



★ ★ BİLGİSAYAR DÜNYASINDA EN SON YENİLİKLER ★ ★

Siparişleriniz bedelini posta masrafında ödeyerek banka hesabımıza yatırınız. Banka dekontunun fotokopisini ... adresimize gönderiniz.

Siparişiniz aynı gün Acele Posta Servisi ile gönderilecektir.

MICRO SHOWY BİLGİSAYAR MERKEZİ & NOKTA DIŞ TİCARET VE PAZARLAMA LTD. ŞTİ.

TUNALI HİLMİ CADDESİ SEĞMENLER ÇARŞISI No: 96/35 KAVAKLIDERE - ANKARA TEL: 168 36 47

Bu özelliklerinizi deneyiminiz arttıkça ve paranız bol aştıkça eğtim merkezlerinde rttırabil rs nız. Bunun yanında birçok yan özelliklerinizi olabilir. Bunlar n say sının çokluğu size daha da yardımcı olacaktır. Bu özell klerden önemlilerini sırasıyla açıklıyoruz.

HADGUN: Bu özell ğiniz tabancadaki ustalığınızı ve çeş t silah kullanma kabiliyetinizi gösterir. Eğer iyi b r savaşçı olmak istiyorsan z, bu kabiliyetiniz gel ştirmeniz lazım.

RİFLE: Bu da sızın tüfek kullanma kabiliyetinizi gösterir.

AUTO: Bu sızın otomatik silah kullanma kabil yetiniz gösterir.

PROGRAM: Eğer bu öze liğiniz yüksekse size hiçbir bilg syara dayanamaz.

BLADE; Iyi bıçak kullanmak ve silahsız kald ğın z da ucuza alabileceğ niz bir silah olmas n istiyorsanız bu kabiliyeti geliştirmeye bakın.

MEDİCAL: Kanl çarpışmalardan sonra veya çarp şma ar n içinde uzun yaşamak ve bu konuda bilg sahibi olmaya bakın. Hastaneler her zaman yakında olmayab lir. Haritada geçen sembolleri iy ce öğrenmek istiyorsan z yazımı okumaya devam edin

COMPUTER TERMINALS: Bunlar usta programc lar n eğit mi için ideal olduğu g bi şehirin gizli kapaklı işlerini ustalığınızla öğrenebilirsiniz. Bunun yanında kendinizi **WAR GAME ROOM**''a kayıt ettirebilirsiniz. Aradığınız maden kod arını bu terminallerden öğrenebilirsiniz.

M:MİNE SHAFTS: Bu işaret maden kapaklarını gösterin. Eğer buraların kodlarını öğrenmeden girmeniz olanaksız. Eğer kazayla öğrenip bu ölüm bölgesine girerseniz haytınız oldukça kısa sürer. Yolda kasarlarda bandaj, dinamit bulabileceğiniz gibi hiçbir şeyde bulamaybilirsiniz. Buradan yüzeye çıkabilir ve tekrar girebilirsiniz.

R: REPAIR SHOP: Bu tamirci dükkanında mekanik bilginizi arttırabilir, elinizdeki eşyaları satabilir en önemlisi ufak bir ücretle önemli bilgiler öğrenebilirsiniz

S: SPEEDWAYS: Bunlar sizi bir şehirden d ğer bir şehre en hızlı, güvenli ve rahatça taşıyab len hızl trenlerdir.Tekkötü yan bıraz pahalı o ması.

B: BARS-RESTAURANTS-BARRACKS: Eğer acilen adama ihtiyacınız varsa bu yerler yrd mınıza yetişecektir. En çeşitli karakterler restaurantlarda en az da barrack' arda yanı kararganlarda olur.

P: POLİCE STATİON: Polisten arananların listesini alıp ödül avcılığı yapabilirsiniz. Ilk olarak aranan k şiyi **progency**dek maden erde bulab l rs nız. Eğer faz a suç işlemişseniz (bunu size saldıran ''**HİT MAN**''lerin fazlalaşmasından anlayabilirsiniz). Ya kendi ayağınızla g.dip kefaleti ödeyip hit-man lerden kurtu ursunuz ya da hit-man'lerle haylı çarp şmak zorunda kalırsınız.

G: GAMBLİNG: Kısa yoldan para kazanmak ve eğlence istiyorsanız hiç durmay n girin. Burada COSMİC KENO rulet n ''**LAZER SLOTS**''ta ,ack potun gelişti rmıştır.

C: COMPUTER CENTRE: Programc lık ve elektronikte ustalaşmak istiyorsanız ve bir görev arıyorsanız bir ziyaret edin.

A: ARMOURY: Istediğ niz zırhı alıp satmak ç n buraya uğrayın.

!: MUNATİONS DEPOT: Eğer kuvvetli ve etk li silah istiyorsanız buradan temin edebilirsiniz. Ayrıca PRIMUS'ta CYBILL GRAVE'den iş bulabilirsiniz.

D: DEVELOPİNG CENTRE: Vucudunuz geliştirmek ç n ideal yer. Yalnız iyice deneyim kazandıktan sonra gitmeniz tavsiye ederim.

H: HOSPİTAL: Ağır yaralanmış veya hayatınızın, sonunun geld ğini anlad ğ nız zaman koşarak geleceğ niz yerdir. Tavsiyem ilk başta ''**MEDİCAL**''de eğitim görüp daha etki li ilk yardım eşyaları nı kullanmanızdır. Çünkü savaşlarda işinize hayli yarayacak ve hayat nızı uzatacaktır.

Toptan - Perakende Bilgisayar oyunları ticareti yapanların Dikkatine:

Dergimiz 64'ler Bilgisayar oyunlarının kasetleri için konulan oyun fotoğraflarını renkli ofset baskılı olarak hazırlamıştır İsteyen bilgisayarcı istediği fotoğraftan istediği kadar alabilecektir.
Fotoğraflar küçük bilgisayar kasetlerinin kutularına göre ayarlanmış olup, 170 Gr kuşe kağıda ful renk ofset olarak dizayn edilmiştir
İsteyen bilgisayarcılar Dergi merkezine sipariş vermek suretiyle edinebilirler.
Fotoğraf bedeli bir adet için **100 TL** dir.

Siparişlerinis için müraccat:
Şehit Asım Caddesi no 51 / 5-6
80690 BEŞİKTAŞ - İSTANBUL

T: COMBAT TRAİNİNG CENTRE: Savaş konusunda eğitim için buraya gelmek için hiç beklemeyin

U: UNİVERSİTY: Zekanızı ve yarım kalmış eğitiminizi tamamlayacak ve birçok konuda kabiliyet kazanabileceğiniz uygun bir yer

X: Exit to surface: Yuzeye çıkmak istiyorsanız bir **"VAC SUİT"** alın ve çıkın Çıktığınızda karşılaşacağınız zorluklar, güçlü yaratıklar, bilmediğiniz bir bölge ve en önemlisi şehir kodlarını bilememenizidir Tek giriş yeri maden girişleridir

O: CONTROLLER'S OFFİCE: Buraası şehrin yöneticisinin bürosudur Zor kullanarak sadece **"PROGENCY"**de vaya **"parallax"**ta bilgi bulabilirsiniz

W: WAR GAME ROMM: Kaydınızı usta bir programcıya yaptırdıktan sonra istediğiniz savaş bilgisini bedava öğrenebilirsiniz

Oyuna bir barda başlıyorsunuz. İlk olarak tek başınıza dolaşmanız sizin yararınıza Çünkü savaşlarda öldürdüğünüz yaratıkların tüm puanı size yazılıyor böylece kısa zamanda daha çok konuda kabiliyet kazanabilirsiniz, daha sonra gurubunuza daha çok kişi alabilirsiniz. İlk olarak nunations depottan güçlü bir silah alın Daha sonra **"armoury"**den iyi bir zırh alın. Bu arada bir kumarhaneye uğrayıp biraz para kazanın. Haritada çok zorlanacaksınız ama daha sonra şehrin tüm haritası elinizde olacak ve bu haritayı her seferinde kaydetmeyi unutmayın. Size oyunda başarılar dileriz

Mert Gokkaya

CHICAGO'30

Oyun 30'lu yıllarda, Chicago'da geçiyor. Amacınız ise 'Topoliwood'a ulaşmak. Bu da sandığınız kadar kolay değil. Yolunuzu engelleyen bir sürü silahlı adam var. Aslında siz bir sinema filmini oynuyorsunuz. Çünkü ekranın altında sizi izleyen seyirciler var.

İlk olarak bazı seçenekler var. Bunlar:

'F1' tuşu: Muzık veya efekt seçebilirsiniz.

'F3' tuşu: Joy ile oynamak için bu tuşa basın.

'F5' tuşu: Klavye ile oynamak için bu tuşa basın.

'F7' tuşu: Oyunu durdurabilirsiniz.

Oyun, oynanış bakımından Green Beret'e benziyor. Hep sağa doğru gitmelisiniz. İki çeşit düşmanımız var. Uzun boylu adamları ancak ayakta vurabilirsiniz. Bir de kısa boylu, beyaz giysili adamlar var. Bunlar da ancak yatarak vurabilirsiniz. Dikkat edin, çünkü bunlar beyaz kapaklı yerlerde çıkıyorlar. Biraz ilerledikten sonra arabaya binebilirsiniz. (Kendisi biniyor). Arabada kaldığınız süre, vurulmamanıza bağlı. Arabadan ateş edebilirsiniz. Ama kısa boylu adamlara karşı birşey yapamazsınız.

Her öldürdüğünüzde sinemadan bir kişi ayrılıyor. Sinemada 5 kişi var. Böylece de 5 hakkınız var.

Oyunu bitirmenin en kolay yolu, önce müziği kapatıp, efekti seçin. (Müzık çok sinir oluyor). Şimdi hiç ateş etmeden oynayın. Yani düşmandan gelen kurşunların üzerinden zıplayın. Böylece belki daha az puan yaparsınız, ama oyunu bitirirsiniz.

Topoliwood'taki sonuç sahnesi çok güzel mutlaka görün.

Grafik bakımından orta ise de, oyun güzel

Ufuk METİN

Commodore için [illegible] bitmek bilmeyen uzay oyunlarından biri daha.

Oyunumuz uzay mekiğin[illegible] mekan ve boyutlarda savaşarak ilk önce sa[illegible]ne yaklaşıp, daha sonra tüneli aşıp reaktör[illegible]ok etmektir. Zaten oyunun tünel ya da diğer bir tabiriyle tüpün içide geçmesi adındanda anlaşılıyor. Oyunun ilk bölümünde siz geminin içindesiniz ve ışık hızıyla yol alıyorsunuz. Arka planda parlayıp, sönerek ışıldayan grafiklersize sanki ileri doğru gittiğiniz izlenimi verecektir. Burada amacınız karşıdan size doğru yaklaşan fakat ender olarak ateş edip daha çok çarpmayı yeğleyen değişki biçimdeki uzay gemilerini ekrandaki artı imi ile yok etmetir. Burada biraz joystick kabiliyeti lazım geliyor. Eğer Beach Head, Destroyer, Star Wars gibi oyunları oynamışsanız burayı rahatlıkla geçersiniz. Dahada olmuyorsa joystickinizin auto fire bölümüne takın (varsa tabii) Mutlak geçersiniz. İkinci bölümde tünele varmış bulunuyorsunuz. Bu sefer geminizi yandan görüyorsunuz. Amacınız soldan sağa tüpün içinde ilerlemek. Tabii içerde düşmanlarınız boş durmayacak. Oyunun en zevkli yeri burası. Tüp içinde sayısız çeşitte düşmanlar var. Ama merminiz nede olsa sınırsız. Oyunun bu bölümünü bana sevdiren, diğer oyunlarda ender rastlanan fren sistemi. Mekiğinizin hızı ne olursa olsun çok güçlü bir fren sistemi var. Ama yinede siz fazla hızlı gitmeyin zira kapanan kapılar, duvarlar gibi birçok engeller var. Acil durum joysticki sola çekmeniz güçlü bir duruşa yeter. Oyunun son bölümü oldukça garip ve anlaşılmaz. Burada geminizi üstten görüyorsunuz. Ayrıca her tarafa ateş etme gücünüz var. Ortada bir yol var ama bu yolu sonuna kadar takıp edemiyorsunuz. Çünkü değişik tipli reaktörler sizi kendilerine çekiyorlar. Bunun için devamlı rastgele ateş edin. Tilt makinesindeki top gibi devamlı oradan oraya savrulduğunuzu görüp bir an panik olacaksınız. Ama tünel bölümünden daha basit bir bölüm. Bundan sonra oyun döngüye girip değişik ölüm tünellerinde savaşıyorsunuz. Yalnızca ikini bölümdeki ekranlar değişiyor. Tube bana biraz fantazi bir oyun geldi. Eğer bilgisayarcınıza toplu oyunalmak veya çektirmek için gidiyorsanız bunu da not edin. Onca oyun varken tek olarak almanız anlamsız.

KALİTE ve FİYAT İŞTE FARK.

AMIGA EXTERNDRIVE

★ % 100 Amiga 500/2000 uyumlu
★ 880 K-5 1/4 "MS-DOS seçimli

PEŞİN	TAKSİT	TOPLAM
520.000.-	—	520.000.-
250.000.-	3x130.000.-	640.000.-

★ MULTİ İCE III ★ DOLPHINDOS 2.0
★ DİSK MATE II ★ FREEZE MACHİNE

• YILIN KARTUŞU
THE FINAL CARTRIDGE III

■ 24 KB ek hafıza ■ Her türlü program kopyalama imkânı ■ Extra Basic emirleri ■ Diskten 25 kez, Teypten 12 kez hızlı yükleme ve kaydetme imkânı ■ Aynı anda 6 yardımcı programla çalışma imkânı

■ Oyunları artık ölümsüz oynayın ■ Devamlı hizmetinizde alarmlı saat, hesap makinası ve not defteri ■ Üstünde sprite komutları da olan extra monitör ■ Bütün komutlara joystick ve mouse ile kontrol ■ Bir kartuş içinde 64 KB Extra

GO 64. AMIGANIZDA C64 PROGRAMLARINI VE 1541 DISK DRIVERI ÇALIŞTIRIN.
AMIGA 500 İÇİN EXTRA 512 KB.
AMIGA SES DIGITIZER.
EPROM PROGRAMLAYICI II
MPS 802 GROM (ROM II)
C64 SES DIGITIZER-
SIMONS BASIC MODÜL
DESTEK 64 MODÜL.
DOUBLE CARTRIDGE (ICE+FINAL)
EXPERT CARTRIDGE 2.10
PRINTER INTERFACE

BİL TEK

Ebuzziya Cd. Marmara Çarşısı Kat 1 No. 105/106
Bakırköy İSTANBUL Tel: 583 14 90

BİLGİSAYAR VE TEKNOLOJİ TİCARET

AMIGA EXTRA

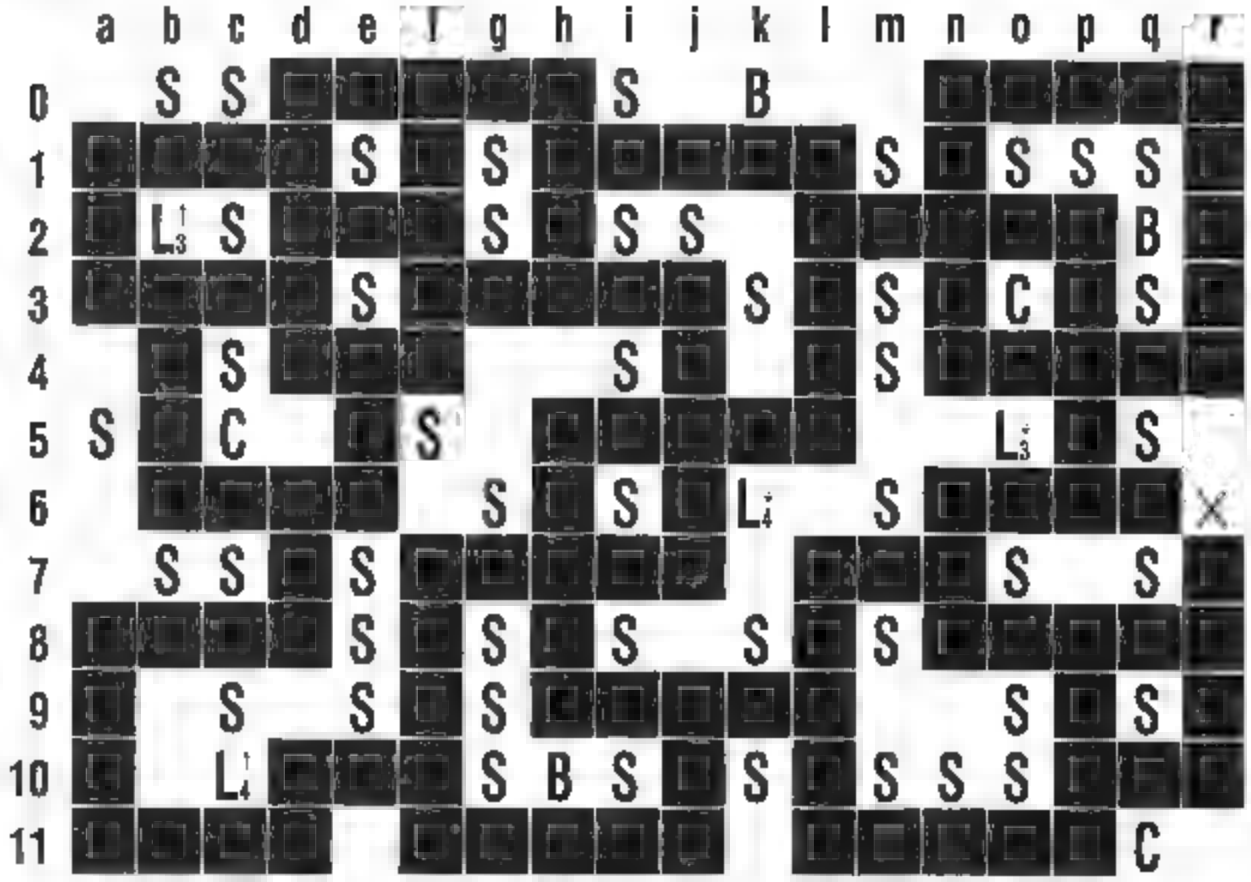
```
;*********************************************
;*                                           *
;*   ISMI          : print                   *
;*   YAZAN         : TST'den BEYAZ           *
;*   BILGISAYAR    : AMIGA                   *
;*   KICKSTART     : 1.2                     *
;*   DILI          : SEKA ASSEMBLER V2.0     *
;*                                           *
;*********************************************

basla:
 move.l $4,a6                ;exec.library' yi kullan
 lea    dosismi,a1           ;dos.libarary' yi a1' e al
 moveq  #0,d0                ;version 0
 jsr    -408(a6)             ;dos.library'yi ac
 move.l d0,dosadres          ;dos.library' nin adresini sakla
 move.l d0,a6                ;dos.library' yi kullan
 jsr    -60(a6)              ;ciktiyi koy
 move.l #yazi,d2             ;yazinin baslangicini d2' ye bildir
 move.l #yazisonu-yazi,d3    ;yazinin uzunlugunu d3' e bildir
 jsr    -48(a6)              ;yaziyi yaz
 moveq  #0,d1                ;cikis kodunu d1' e bildir
 jmp    -144(a6)             ;programdan cik
                ;BURADAN SONRASI DATA BOLUMU
even
dosismi:
 dc.b "dos.library",0
 even
dosadres:
 blk.l 1
yazi:
 dc.b   $0c                  ;cursor ekranin solust kosesine gider
 dc.b   $0a                  ;$0a cursoru bir satir asagi indirir
 dc.b   $0a,$0a,$0a          ;cursor 3 satir asagi iner
  ;BU YAZILARI ISTEDIGINIZ GIBI DEGISTIREBILIRSINIZ
 dc.b   "Bu program TST'nin 64'ler dergisi okuyucularina armaganidir"
 dc.b   $0a,$0a
 dc.b   "     Her turlu sorunuzda BIZI ARAYABILIRSINIZ ",$0a,$0a,$0a
 dc.b   "                    ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~",$0a
 dc.b   "                    tel:558 12 54 - istanbul",$0a,$0a
 dc.b   "                    ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~",$0a,$0a
even
yazisonu:
```

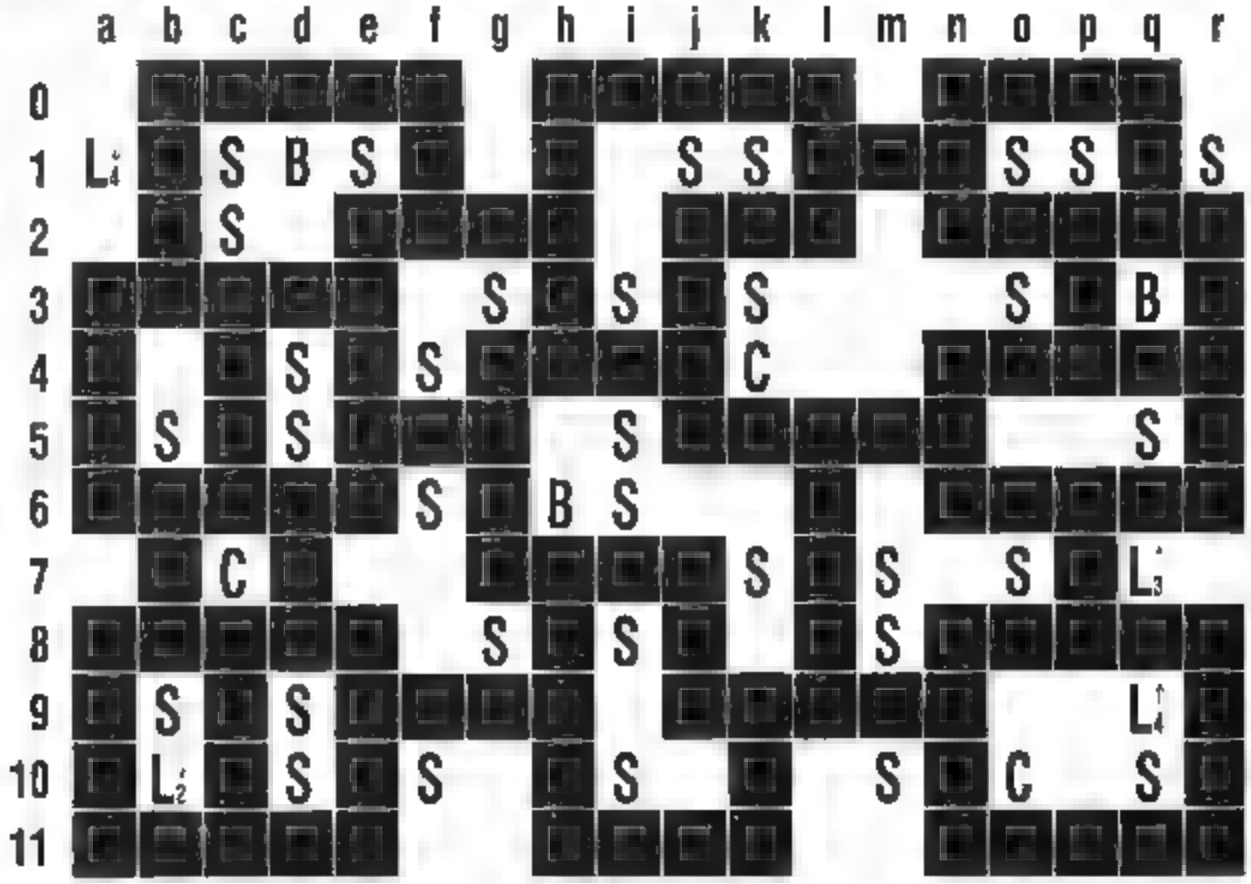
AMIGA

VINDICATOR

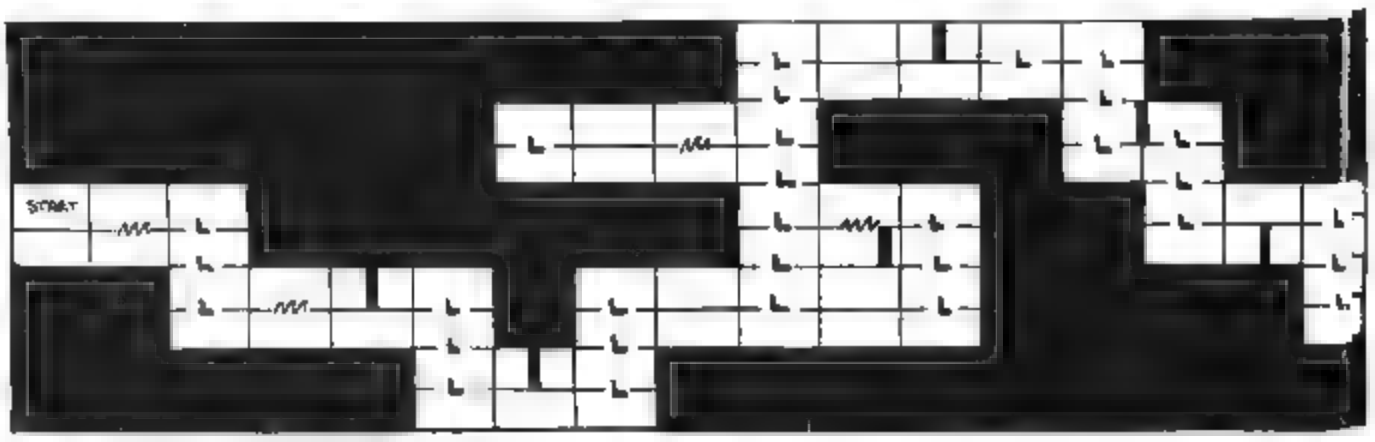
LEVEL 1



LEVEL 2



LEVEL 3



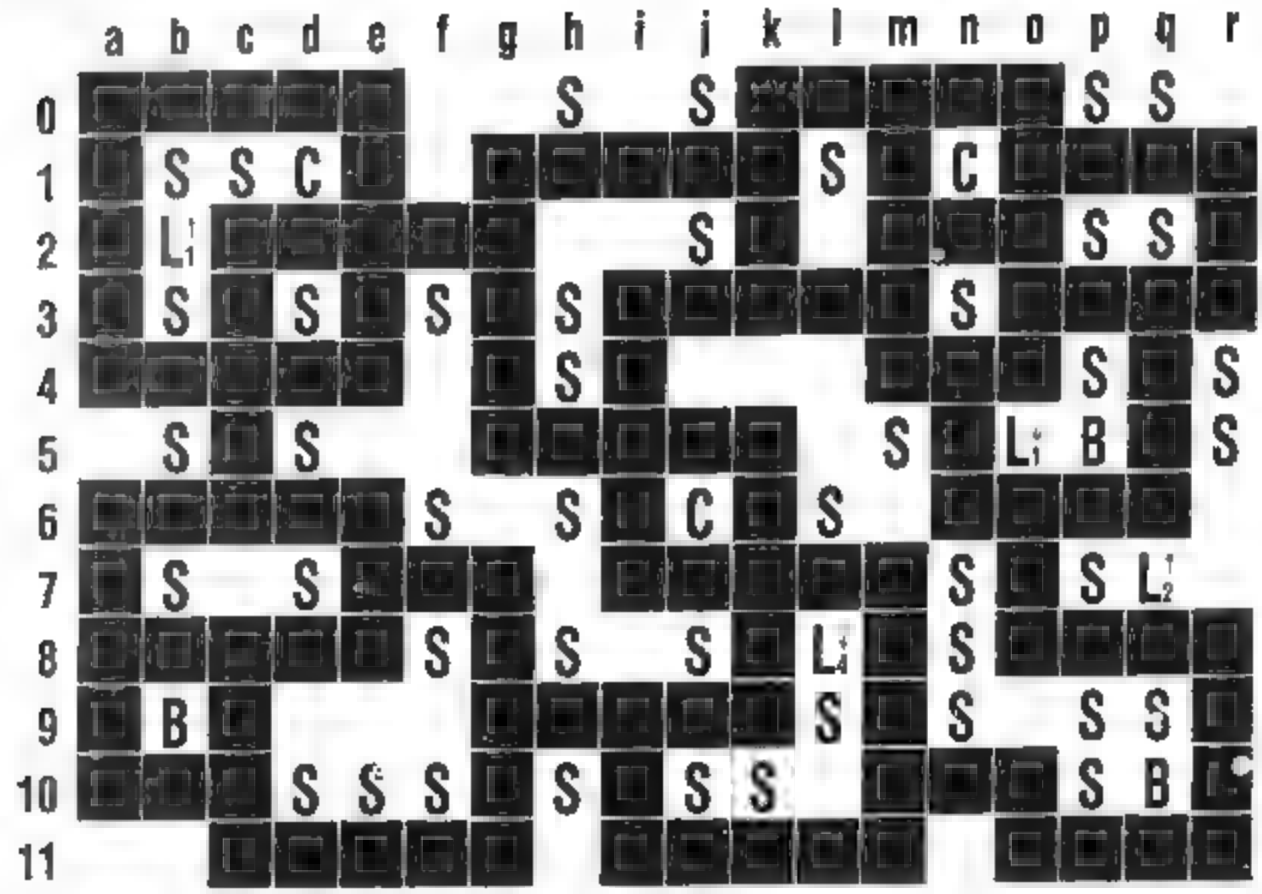
KEY

L = LIFT

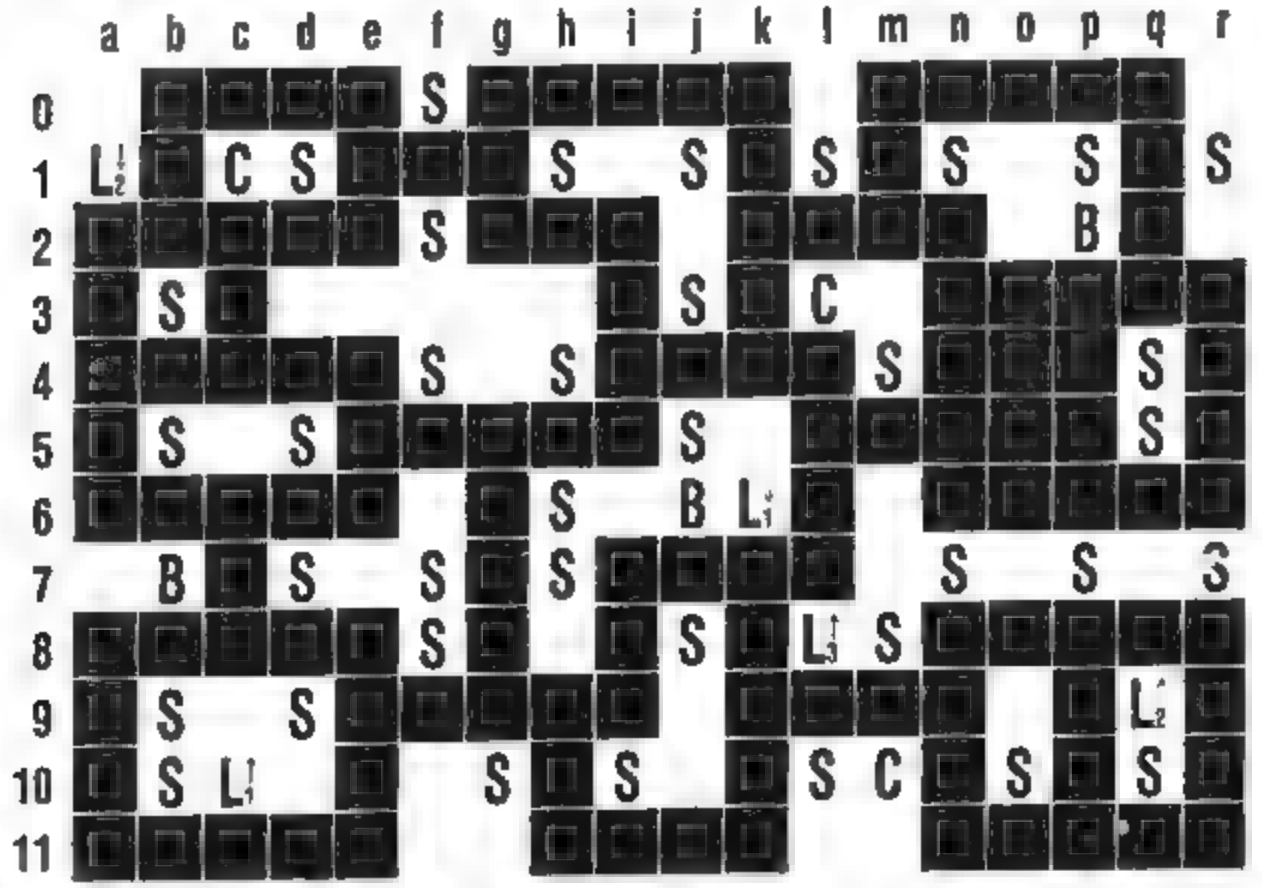
= TRAPDOOR

= WALL

LEVEL 3



LEVEL 4



X - Başlama

S - Depo (içinde oxygum olabilir) Geçiş kartları, asansor kartları, cephaneye sahip aileler mutlaka olacaktır

B - Bombalar - Doğru Kompüter çalıştırana kadar görünmezdirler

C - Kömputer odası

L - Asansör - Rakam hangi kata çıkıp, hangisine inildiğini gösterir

DRA NIN

Imagine Software'in Avrupa'da büyük ilgi gören "DRAGON NINJA"sı nihayet Türkiye'de

Eğer birbirinden zor yedi Level'i ve Dragon Ninja'yı altedecek cesarete sahip iseniz durmayın, Port I'e takılı Joystick'iniz ile ateşe basarak Newyork'taki zorlu maceranıza merhaba deyin

Oyunun ilk bölumünde kendinizi Newyork Sokaklarında bulacaksınız Önünüze çıkan Ninjaları altederek ekranın sağına doğru ilerleyecek ve ateş kusan şişman ile dövüşeceksiniz

İkinci bölüm sizi bir treyler'in ustüne götürecek ve gerek yerden tırmanan ve gerek ise treyler'in üstundeki Ninjalarla başedecek Şoför kabinine ulaşmaya çalışacaksınız Orada sizi 3. Level'ın anahtarı, bir kılıç ustası beklemekte

İşte 3 Bölüm ve yine Newyork sokaklarındayız. Amaç, adeta, bir ordunun arasında sağ çıkmak Başarı ise 4. Level

Ormanda geçen zorlu dakikalar sizi sopalı bir dövüşçü karşısına çıkarırken, tren üzerinde ilerleyeceğinz 5. Level'da sizi birbaşka surpnz beklemekte.

6 Bolümde ulaşacağınız mağarada, her level'da olduğu gibi üst ve alt olmak üzere ilerleyebileceğiniz iki kısım var. Bu bölümde size üst kısımdan ilerlemenizi tavsiye ediyorum, zira altta bulunan kafeslerin üstünden atlamaya vakit bulamaz da takılırsanız, birkaç saniye için savunmasız kalacaksınız ki bu sure, üzerinize üşuşen Ninjaların enerjinizi bitirmesine yetecektir.

Dragon Ninja'ya ulaşmaya bir bölüm kala, yedinci Level'da sizi bir başka ateş kusan şişman bekliyor. Onu yendikten sonra bitmeyen duşmanlarınızın arasında ilerleyeceksiniz ve sopalı bir Ninja karşısındaki zaferiniz sizi helikopteriyle kaçmak üzere olan Dragon Ninja'ya ulaştıracak. Seri yumruklarından kurtulmak için Dragon karşısında çok hareketli olmalısınız Öte yandan, indiğinizde size yıldız atarak karşılık verecektir, ve bu yıldızlar da zaten kısıtlı olan enerjinizi çok çabuk tüketmektedir. Dragon Ninja'yı öldürdüğünüzde sizi acı bir sürpriz bekliyor

Oyun içinde dövüşürken kullanacağınız hareketler isi şöyle.

Yüzü dönük olduğu yön + düğme ..... yumruk

Ters yön + düğme ... ters yöne tekme

Düğme ... alev püskürtme (kullanışlı değil)

Sağ/sol alt çapraz + .. yerden tekme

Sağ/sol alt çapraz + düğme ...surata tekme

Yukarı . .zıplama

Aşağı ...eğilme

Yukarı + düğme ...uzun mesafeli zıplama

Aşağı + düğme ...aşağı atlama

Gerek grafik, gerek, backgro und, ve gerekse sürükleyicilik bakımından harika olan bu nefes kesici oyunu hiçbir Commodore' cunun kaçırmamasını diliyorum.

NOT: Dagon disketin bir yüzünü kaplamaktadır. Fakat bu oyunun kaset versiyonu bazı bilgisayarcılarda tek parça halindedir ki, boyle bir durumda oyunun

sadece birinci kısmını almış olursunuz. Oyun, söz konusu yere geldiğinde yüklemesi gerekirken, yalancı kopya olduğundan donar. Bu yüzden DRAGON NINJA'yı alırken bu konuya önemle dikkat etmeniz gerekmektedir.
İyi eğlenceler.

Barış ERTÜL

İTALY'90

Italy 90 şu ana kadar yapılmış en gelişmiş futbol simulasyonu dur. Simulmondo nun yaptığı bu mukemmel oyun, diğer futbol simulasyonlarının tersine biraz zor bir top kontrolune sahip. Top adamınızın ayağına yapışmıyor, siz topu arkasına geçerek sürüyorsunuz Diyelim ki topu rakip kaleye doğru suruyorsunuz ve karşınıza bir defans oyuncusu çıktı. Eğer adamınızı yukarıya veya aşağıya çekerseniz sadece adamınız oynar Top ise yerinde kalır Onun için adamınızı topun çaprazına getirip öyle çalım atmalısınız Zor görünmesin, aslında çok kolay Şutlarsa çok kuvvetli Eğer bir yana çekerken şut çekerseniz orta sahadan bile gol atabilirsiniz. Kalecıyi yönetmek ise daha kolay, sadece ateşe basarsanız kaleci şut çekilen yere uçar Eğer oyunun başında (Professional Control) seçmişseniz rövaşata çekebilir, kafa atabilir ve kayarak topa dalabilirsiniz. İsterseniz takımların adlarını değiştirebilir renklerini ayarlayabilirsiniz. Bu noktada belirteyim ki oyun çok geniş bir takım listesini kapsıyor (Yaklaşık 25 tane) Turkiye bu listede yok ama isterseniz siz kendiniz Turkiye'yi kupaya dahil edebilirsiniz. Stratejilerse diğer takım arkadaşlarınızın hücum mu yoksa defans mı oynayacağını belirtiyor

Maç sırasında el sallayan teknik direktörler, büyük bayrak taşıyan fanatik taraftarlar oyunun ilginç yerleri Şuphesız oyunun en guzel yeri, atılan bir golu eğer istenirse istenen hızla tekrarlaması. (R tuşuna basıp ateş + üst Kusursuz bir futbol simulasyonu isteyenler için birebir

AMIGA EXTRA

Bir Oyunumuz Var...

Işte oyun yazma zevkını size tattıracak bır super program S E.U C.K." Artık birbırınden güzel ve heyecanlı, galaksıler arası savaşlar düzenleyebılır, ıstedığınız tıptek "spr te"ları birbırı ile savaştırabılırsınız

"Construction Set" en basıt halı ıle bır uzay savaşı dızayn edeb ılmenize olanak vermektedir Ama hayal gucunuzü bıraz zorlayarak daha değışık konulu oyunları da hazırlayabılırsınız.

"Construction Set"ın edıtör k ısmı 9 ana menuden oluşmaktadır. Sıra ile bu menüleri ınceleyelım.

EDIT SPRITES:

Bu bölum 3 alt menüye sahıptır. Işe önce renklerden başlayalım Construction Set Sprite'larda 8 ve arka plan (backgreund) da 8 olmak üzere 16 renk sağlamaktadır. Istedığınız renkleri seçtikten sonra oyunda kullanacağınız oyunucu ve duşmanları hazırlamak üzere "Edit Spr te" menusüne gırın. Sprite'larınızın sayıs 100'dur Sayını bu kadar fazla olması hareketlı nesneler oluşturab ılmesı ıçındır Sprite'a yaptıracağınız hareket kadar kare çızmenız gerekıyor. Bu işlemı kolayıaşt rmak ıç n spr te'ın ana kısımlarını, çızmeyı duşunduğunuz kare sayısı, kadar kareye kopyalamalısınz. Dıyelım kı, 6 kareden oluşan bır Helıkopter çızmek ıstıyorsunuz Sprite 1'de helıkopterın gövdesını çızdıkten sonra "Destınatıon" 2 konumuna getırıp kopyalayın. Bu ışlemı 6 kare ıçınde tekrarlayın Hareketlı pervaneyı Sprite 2,3,4 5, ve 6'yı seçerek ç zdıkten sonra Player 1 hareketlerı tamamlanmış olmaktadır. Şımdı bu hareketlerı Player 1 ob esınde bırleştırmenız gerekıyor. Bunun ıçın "Edıt Objects' de Edıt Object'e gırın.

EDIT OBJECT:

Bu bö.umde 2 Oyuncu, 2 Oyuncu Ateş, 2 Oyuncu Patlama, 36 Düşman, 8 Düşman Ateş, 8 Duşman Patlama objesi oluştur.lmaktadır. Toplam 58 obje vardır

Her obje ıçın 18 karelık hareket olanağı vardır Obje numarası seçıldığınde, ekranın üst kısmında Oyuncu, Ateş, Patlama, Düşman olduğuna daır açıklama çıkar. 6 sprite'lık Helıkopter hareketını Player 1 yapmak ıç n ekranın solundakı 18 karenın ılkınden başlayarak 6 spırte'ı yerleştır n. Spr te yerleştırme olayı ıstenen sprite numaras n üst sağ köşedekı bölumde seçt kten sonra, 18 karelık alanda ıstenen kareye sol mavse butonu ile basarak gerçekleştırılır Sprite'ler yerleştırıldıkten sonra "LAST FRAME" seçeneğını 5'e getırın ve "ANIMATE" seçın Artık Helıkopterınız uçmaktadır. "DELAY" ile karelerın gözükme hız ayarlanabılır. Ateş, Patlama ve Duşmanları Spr te Edıtör ıle çızerek bu bölümde sırası ile obje hal ne get rebılırsınız

EDIT ENEMY BITS:
Soldaki seçenekler:

- **Duşmanın hareket hızı**
- **Kaç vuruşla patlayacağı**
- **Ateş yönu**
- **Atış sıklığı**
- **Kurşun hızı**
- **Patlama sesi**
- **Kurşun sesi**
- **Patlamada kullanılacak obje numarası**
- **Ateş objesının numarası**

Sağdaki seçenekler

Düşman Oyuncuya karşı

Düşmanın ölümü Evet Hayır

Oyuncunun ölümü Evet Hayır

Düşman Oyunu Ateşine karşı

Düşman ölümü Evet Hayır

Ateşin yok olması Evet Hayır

...ra Arka Plan Tasarımına geldi

EDIT BACKGROUND/Edit Block

Renk seçimi yapıldıktan sonra 32x32 bit blok-...n çizimine geçebilirsiniz

140 tane farklı veya yanyana konulunca uyum-...ir görüntü oluşturan blok üzebilirsiniz

SELECT BLOCK

Bu bölüme girdiğinizde Mavse okuna bağlı bir ...re göreceksiniz. Bu karade... sayı hanesine klik ...dinci üstünde olduğunuz blo...un numarası belirir.

Bu karenin sol altındaki k...recikler blok planını ...ğa sola, oklar aşağı yukarı ka...dırır. Seçimden son-...Edit Map'a girerek arka plan oluşturmaya başla-...abilirsiniz

EDIT MAP

Bu bölümde oka bağlı ka...yı tekrar göreceksi-...iz fakat fonksiyonları şimdi fa...klıdır. Sayı hanesine ...k edince seçilmi ...ok arka plan üzerine çıkar. K...çük karecikler farklı ...lok ari seçebi menizi sağlar. ...klara klik ederek bit-...map üzerinde aşağı yukarı ge...ebilirsiniz. Bitmapin ...amamı 32736 ünitedir.

Arka Plan çizimi bittikten sonra artık 1. Oyun-...nun özelliklerini belirleyeb...z

Bunun için "Edit Player L...itations" de Player ...e girin. Karşınıza 3 seçenek ...kacaktır. Birincisini ...eçerek oyuncunuza özellik ...rmeye başlayın.

EDIT PARAMETERS:

Bu bölümdeki menüler ş...şekilde sıralanır

Oyuncu miktarı

Hızı

Kurşun miktarı

Joystick yönüne bağlı at...

Kurşunun ekranda kalma süresi

Kurşunun hızı

Atış sıklığı

Patlama sesi

Ateş sesi

10 000 puanda Extra Oy...cu. Bu seçenekleri ...dediğiniz gibi değerlendireb...sınız.

EDIT STARTING POSITION:

Bu bölümde Joystick kolu...u kullanara oyuncu-...un oyuna başlayacağı ekran k...şesini seçebilirsiniz

Oyuncumuzla yeterince ...alandık, artık biraz-...a düşmanlarımızın stratejile...ı belirleyelim.

EDIT ATTACK WAVES:

INSERT ENEMY Oyun alanına, daha önceden object editör ile hazırladığınız düşmanı bu seçenek ile yerleştirebilirsiniz. Düşmanı seçin ve "PLACE"e klik edin. Karşınıza çıkan bitmap üzerinde istediğiniz yeri bulana kadar joytick kolu ile aşağı yukarı hareket edebilirsiniz. Yeri bulunca ateş tuşuna basın. Eğer önceden yerleştirilmiş, düşman varsa kolu yukarı iterek bunların hareketlerini görebilirsiniz. Tekrar ateşe basın yerleştireceğiniz düşman ortaya çıkar. Joystick hareketi ile düşmanın hareket tarzını istenen şekilde belirleyebilirsiniz. Yani düşmanınız ekrandan düz, çapraz ya da "Z" şekli çizerek geçebilir. Bu size kalmış. Hareket tayin edildikten sonra ateşe basın, karşınıza bir mesaj çıkarak hareketi onaylamak için kolu sola, iptâl etmek için sağa çekmenizi bildirir.

JOIN ENEMIES: istenen sayıda düşman birleştirebilirsiniz. Yani dev bir sprite tasarlayabilirsiniz.

DELETE ENEMIES seçeneği ile beğenmediğiniz bir saldırı şeklini silebilirsiniz.

FLUSH ENEMY LISX'e dikkat edin tüm düşman stratejileriniz ve spite'larınız yok olabilir. Bu seçeneği "UNDO"su yoktur.

Oyununuzun birkaç kademe olmasını isterseniz "EDIT LEVELS"ı kullanmalısınız.

EDIT LEVEL PARAMETERS: Menüler

* Kademe numarası
* Bitmap kayma hızı.
* Kademe tipi

a- Sabit (stil) b- Joystickin (Push Scroll) yukarı-aşağı hareketine gore kayan c- sürekli kayan (scrolling)

* Kademe sonu

a- Continve - Aynı bitmapta ikinci kademeye kaldığı yerde başlar

b- Redraw - İkinci kademeye en baştan başlar

c- Loop - İstenen bir bölume atlar.

Birinci kademenin özelliklerini tesbit edin. İlk kademenin başlama ve bitiş yerlerini bir sonraki seçenek ile tayin edebilirsiniz

EDIT CURRENT LEVELMAP:

Bir önceki menüde kademe nosunu 1 yapın. Şimdiki menüye girin Joystick'i ait çekince Level 1 start pozisyonu, üste itince Level 1 end pozisyonu gözükür. Kademenin daha önce bitmesi istenirse Level 1 end yazarken ateşe basıp kolu alta çekin istenen yere gelince ateşe basmadan kolu üste itin. Artık kademe sonu burasıdır. Aynı yöntemle diğer kademelerin başlama ve bitiş noktalarını belirleyebilirsiniz. Bu bölümde sol mouse tuşuna basarak çıkabilirsiniz

STORAGE menüsünde herşeyi veya istediğiniz şeyleri kaydedebilirsiniz

Tüm bu aşamalardan sonra artık tamamıyla sizin eserenız olan bir oyununuz var. İyi Eğlenceler!

COMMODORE 64'nüze bir DISC DRIVE

DİSK 64

BEDAVA 500 PROGRAM

- ★ 1 ADET JOYSTİCK, HIZLANDIRICI KARTUŞ
- ★ 3 AYLIK 64'LER DERGİSİ ABONELİĞİ
- ★ İŞ PROGRAMLARI
- ★ TEYPTEN TEYBE KOPYA CİHAZI
- ★ RESET BUTTON

SİZ, DİSC DRİVE'A KOSMAYIN
DİSC DRİVE SİZE GELSİN
BİR TELEFONUNUZ KAFI

İSTANBUL
334 99 94 - 341 54 32

İSTER EVİNİZE
İSTERSENİZ İŞYERİNİZE TESLİM

PEŞİN	VADE	TOPLAR
515.000		515.000
155.000	3x140.000	565 000
125.000	6x82 000	617.000

Broşür isteyiniz.

6 AY GARANTİ
Bayilikler verilecektir

GENEL DAĞITICI:

TETİKLER DIŞ TİCARET
Telecommunication & Computer System

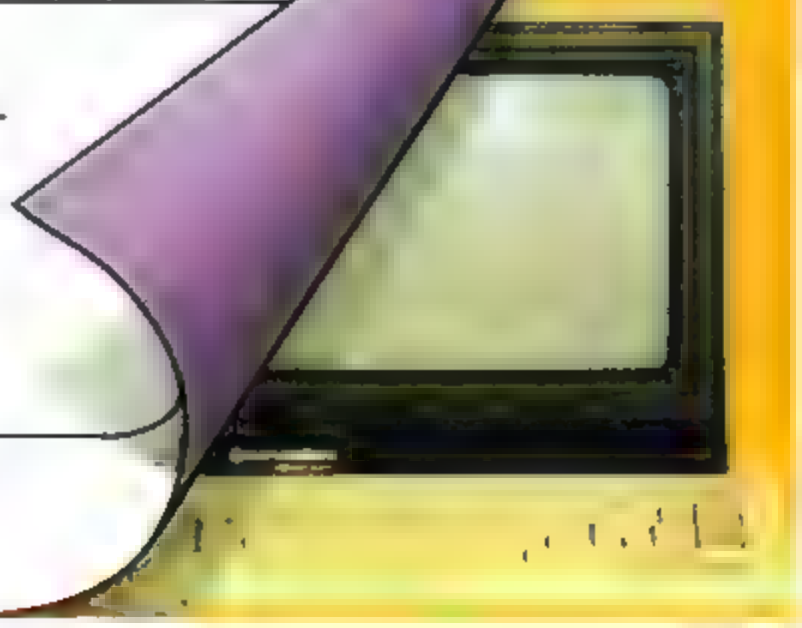
Selâmsız Caddesi Eser Çarşısı
No: 34/78 Kat:1 **ÜSKÜDAR**

LOTUS LTD. Genel dağıtıcısıdır.

Commodore 64/128 Commodore Business Machines Inc. tescilli markasıdır. Tetikler Tonstyle A.S. Genel dağıtıcısıdır.

ARAL 511 57 50

ANKARA'DA
Commodore - 64 ve
AMIGA'yı
BİZ SATARIZ...



★ AMİGA programları Maxell disketleriyle 10.000.-TL.
★ 20 Oyunluk süper C-64 paketleri 7.500.-TL.
★ C-64 disket oyunları kasette 5.000.-TL.
★ AMİGA ve C-64'de tek tek program çekimi
★ SKY Receiver ve kartuşları
★ TÜRKİYE'NİN HER YANINA LİSTE VE ÖDEMELİ SİPARİŞ GÖNDERİLİR.

GÖZLEM BİLGİSAYAR
Bayındır Sokak No: 5/12
Tel: (4) 135 30 91 Kızılay-ANKARA

TST'de güvenli hizmet

Direkt Üreticiden Tüketiciye
Bilgisayar Teknolojisinde
Sürekli Yenilikler Cazip Fiyat
Bilhassa AMIGA
Konusunda

Bayilere Özel İndirim

- AMIGA 5.25" ek Disk-Drive
- AMIGA 3.5" ek Disk-Drive
- AMIGA 500 2MB-RAM EXTERN
- AMIGA SES DIGITIZER
- AMIGA KICKSTARTWITCH
- AMIGA EPROM PROGRAMLAYICI
- AMIGA CENTRONICS KABLO
- AMIGA SCART KABLO
- AMIGA DIGIVIEW 3.0
- AMIGA REALTIME V - DIGITIZER
- AMIGA'nız İÇİN MOUSE PAD

- Profesyonel iş programları
- Her türlü oyun programları
- Demo, Utility, Copy, Müzik ve Süper Çizim programları
- IBM programları
- AMIGA için özel programlar yazılır
- C-64 kartuş kutuları
- Bilgisayar masası
- Joystick kablosu

TST 5581254

TST TEKNOLOJİ SANAYİ TİCARET

AMIGA, C-64 ve IBM Tamir Servisi
Sümer Mah. 28 Sok. No 14 Zeytinburnu / İSTANBUL Tel: 558 12 54

TST TST TST

MUSIC SHOP

Dr. Ali Özçelik

Programı Load":*,8,l şeklinde yükleyebilirsiniz. Program ekrana gelir gelmez kendiliğinden programın içindeki melodileri sırayla çalmaya başlıyacaktır. Durdurmak için Run/Stop tuşuna basmak yeterlidir. tekrar çalmak için Mouse (ok) üstte music Shop'a getirilip Klick (fire tuşuna basılır)lenir. burda pencere açılır ve Joystick'le List Titles(melodi listesi) dan bir melodi seçilir ve Fire tuşuna basılır. Melodi listesi uzunsa pencerenin sağ üst köşesindeki oku işaretleyin ateş tuşuna basarak listenin kalan kısmını görebiliriz. Seçtiğimiz melodi yüklenerek ekrana gelir. Yüklenen melodiyi dinlemek için oku sol üst köşeye götürüp (trumpet resmi) ateş tuşuna basarız. Melodı çalmaya başlar, ekranda o anda hangi mezur çalıyorsa, ok o mezuru takip ederek gösterir. Sağ üst köşede P(page) harfının yanındaki rakam notaların sayfa numaralarıdır

Bir sayfayı tekrar dinlemek istersek Run/Stop ile melodiyi durdurup oku P harfinin altına getirip ateş tuşu basılıyken kolu ileri iterek sayfa numarasını arttırma veya geri çekerek sayfa numarasını eksiltmek suretiyle istediğimiz sayfaya gelir ve F8 tuşuna basarak melodinin çalmasının sağlarız.

Eğer bütün melodileri bir LongPlay gibi sırasıyla dinlemek istersek Commodore-D tuşuna basmamız kafidir

Beste yapmağa başlamadan önce ekrandaki rakam ve harflerin ne işe yaradıklarını açıklamaya başlıyalım:

A→ LA, B→Si, C → Do, D→ Re, E→ Mi, F→ Fa , G→ Sol notalarını simgelemekte, rakamlar ise kaçıncı oktavda olduğunu göstermektedir.

Şimdi gelelim beste yapmaya:

Önce besteleyeceğimiz parçanın hangi tonda olacağını kararlaştırınız. Sonra Oku Tools'a getirip ateş tuşuna basarız. Küçük bir pencere açılır, burdan Setup Screen'ı seçeriz, büyük bir pencere çıkar. Key signature'nın altındaki oku işaretleyip parçanın tonunun bulunçaya kadar ateş tuşuna basarız. Eğer Bass'ları da yazmak (Fa anahtarının oluduğu Porte - ye de) istiyorsak, Staff Grouping yazısının sol altındaki kareyi işaretleyip ateş tuşuna basmak gerekiyor. Sadece Sol anahtarını kullanacaksak sağındaki kareyi seçmemiz gerekiyor. Ekran rengini beğenmezsek sağ alttaki Back ground ile, nota rengini ise Foreground ile değiştirebiliriz. bu işler bittikten sonra Setup Screen yazısının solundaki kareyi işaretleyip ateş tuşuna basarız Ekrana boş bir Porte çıkar. K (Key signature) tuşuna basarak ton işaretleri anahtarın yanına gelir. (Bunu yapmazsak biraz öncekı seçtiğimiz tonda melodi yazamayız). Gelelim melodının kaç kaçlık ölçüsünü seçmeye.

Tools'ü işaretleriz ve ateş tuşuna basarız Get Notes'i işaretleriz ve ateş tuşuna basarız

Çıkan pencerenın sol altındaki ölçülerdenbirini seçeriz. ateş tuşuna basarız, okun ucuna gelen ölçüyü anahtarın yanına yerleştiririz. Eğer istiyorsak bu işlemi, yazmayı düşündüğümüz sayfa sayısı kadar tekrarlarız. (Sağ üstteki sayfa sayısın arttırırız, K tuşuna basarız ve sonra ölçüyü anahtarın yanına yerleştiririz).

Şimdi notaları isteğimize göre sıralıyabilirız.

Burada dikkat edeceğimiz nokta mezur içinde ölçüyü taşmamak ve hesaplayarak çalışmak şeklindedir

Gelelim Instruman (çalgı) seçimine:

Tools'tan pencereyi açarız, Adjust Sound'dan seçeriz. Sol alttaki load an Instruman'dan en üstteki

64'ler sayfa 40

sesler için VI, iki porte arasındaki sesler için V2 ve bass sesler için V3 ten 16 çalgıdan birini seçeriz. (C64'ün 3 ossilatörlü olduğunu hatırlıyalım). yani değişik 3 çalgı sesini birmezür içinde dinliyebilirsiniz.

Gelelim ekrandaki bazı harflerin ne anlama geldiğine

T (Triangle)→ Üçgen dalga
S (Saw Tooth)→ Testere dişi dalga
P (Pulse)→ Çarpma dalga
N (Noise) →Gürültü dalga
Vi(Vibrato) → Dalgalanma
Vo(Volume) →Ses azaltma- Çoğaltma
Tp(Tempo)→ Metronomun hızı

ADSR (Attack, Decay-Sustain-Release) — Yükselme- Düşme- Durma- Kaybolma Bilhassa Tempo'nun kontrolü bir melodiyi bilgisayarla birlikte çalma rahatlığını sağlar.

Preseller 1-8'e kadar instrüman üçlülerini kombine ederek ve değişik tempolarda önceden hazırlayıp, bir daha seçme zahmetinden kurtularak istediğiniz yerde kullanmanızı sağlar.

Gelelim nota seçimindeki püf noktalarına:

Her defasında Get notes'e gelmek zahmetli olacağından, programcı bunuda düşünmüş. Eğer aradığınız değerdeki nota veya sembol ekranda varsa oku o notanın üzerine getirip ateş tuşuna basarak, istediğiniz yere götürüp yazabilirsiniz. Yanlışlıkla yazılan nota olursa oku o notanın üzerine getirin ve fire tuşna 2 defa basın yada İnst/del tuşana basın. Aynı yere tekrar yazmak istersen Shift-İnst/del ile yer açıp, açılan boşluğa nota yazabilirsiniz.

Gelelim bağ işaretlerine:

Get Notes penceresinde iki türlü bağ görülüyor. Bunlardan uzun bağ ile 2 ölçü arasındaki notalar, kısa bağ ile mezur içindeki notalar bağlanır. Dikkat: Bağı hangi nota bağlıyacaksanız, ekranın sol üst kösesindeki aynı notaya getirip öyle bağlayın.

Nota sapını aşağı veya yukarı getirmek için U (Up) tuşunu kullanın. Eğer üst oktavlardaki notaları yazmak istersenız, ekrandaki 3 sıralı portede notalar birbirine gireceğinden programcı önlemini almış:

Get Notes'teki 8..'yı seçin ve notayı normal porteye yazın. Bu sembolü o mezurun başına getirin. Artık yazılan notalar en üst oktavda yazılmış gibi işlem görecek. Bunu normale döndürmek için yeni Get notes'teki.., yi seçıp istediğiniz yere koyunun. Artık notalar eski halıne dönmüştür.

Bir melodide nakarat bölümleri varsa aynı notaları yeniden yazmak sıkıcı olacagından programcı bunu da düşünmüş ve önlemi almış Aynı notaları tekrar kulamanın yolu oku Edit'e getirip, çıkan pencereden Capture'u seçer, sonra tekralıyacağımız mezürü çerçeveleyip ateş tuşuna basarız. Eğer bu bölümü çıkarmak istıyorsak Cut, silmek istiyorsak Clear seçeneği seçilir. Eğer başka yere taşına istiyorsak Cut, silmek istiyorsak Cleara seçeneği seçilir. Eger başka taşımak istıyorsak Copy seçeneği seçilir Sonra boş bir porteye veya taşıdığınız mezür kadar yer açmak kaydıyla (tabii araya koymak istiyorsanız) baş ka mezürlerin arasına koyabilirsiniz. Bu seçilen mezüre veya bölümü yerleştirmek için Paste seçeneğini seçeriz, okun ucunda bir fırça belirir. Fırçayı ayarladağınız mezürün başına getirin ve Return tuşuna basın. Eğer bir hata yaparsanız Undo seçeneği ile bir önceki duruma geçebilirsiniz.

Bu kadarmükemmel hazırlanan programın iki dezavatajı, müzik klavyesinin olmayışı ve kaset versiyonunun olmayışıdır. Kasette çalıştırmak için yapılabilecek tek şey programın ana bölümünü bir kartuşla kırmak. Burada bütün komutları kullanabilirsiniz. Fakat "Load" ve "Save" komutlarını kullanamazsınız.

Son olarak bu programda başarılı olabilmek için biraz müzik bılgisi ve hazır melodilerde değişiklik yaparak araştırma yapmak lazımdır. Kimbilir belki benım bulamadığım veya gözümden kaçan bir şeyı sız bulabılırsınız. Yazarsanız memnun olurum.

Klavye kullancak için komutlar.

F1 Get Notes
F2 Adjuist Sound
F3 Page (sayfa) eksiltme
F5 Page (sayfa) arttırma
F7 Bır melodiyi en başından çalma.
F8 Bir melodiyi okun bulunduğu mezürden itibaren çalma.
1 birlik nota
2 İkilik nota
3 dörtlük nota
4 sekizlik nota
5 Onaltılık nota
6 Otuzikilik nota
Shift-1 Birlik sus
Shift-2 İkilik sus
Shift-3 Dörtülk sus
Shıft-5 Onaltılık sus
Shift-6 Otuzikilik suk
Cmd-1 →Preset 1
Cmd-2 →Preset 2
Cmd-3 →Preset 3
Cmd-4 →Preset 4
Cmd-5 →Preset 5
Cmd-6 →Preset 6
Cmd-7 →Preset 7
Cmd-8 →Preset 8
Cmd-D Auto Load
Run/stop Çalan melodiyi durdurma
Clr/home Sayfa 1'e dönme
shift/clear Bütün notaları silme
Inst/del Nota silme
Shıft/crsr sağ, sol, yukarı, aşağı
U(Up-down) nota sapı aşağı vaya yukarı
K(key signature) parçanın tonunu anahtarın yanına yazma
S Diyez
F Bemol
C (Verify timing)
B mezür çizgisi
N (Natural)

64'ler sayfa 41

LUCASFILM PRESENTS
ZAK
MCKRACKEN
64'ler
CAN ONE HACK WRITER TWIN
SAVE THE WORLD FRO
HEDS AND A STALE LOAF OF FRENCH BREAD
TIC COMPLEX NOT WITHOUT YOUR PET
CASFILM

Maniac Mansion'dan tanıdığı- [illegible] bacası film yine akıllara dur- [illegible]ok yarın Zak Mckracken ile [illegible]

[illegible]yunumuzun konusu kısaca [illegible] Zak adında bir gazete- [illegible]yi canlandırıyorsunuz. Oyun [illegible]lenirken demolar çıkıyor. Burada rüyanızı çok dikkatli iz- [illegible]i tavsiye ederim, çünkü bu rüya uzaydan gelen bir istila- [illegible]rgı iyi yürekli Marslıların gönderdiği uyarı mesajıdır.

[illegible]yun rüyanızdan uyanıp pan- [illegible]nu açmanızla başlıyor. Odanız- [illegible]da almanız gereken eşyalar **"sus- li in" fish bowl, kazoo, "phone** bill"dir. Masanın altına kaçan [illegible]ll kartınızda mutfaktaki bı- [illegible]ı alın ve "torn wall paper" [illegible]rdan sökün. Eğer tele sekre- [illegible]eri (answering machine) açarsa- [illegible]nız belli bir süre sonra annenizi- [illegible] mesaj gelecektir. Halının ka- [illegible]tarafındaki ucunu kaldırırsa- [illegible]z bir geçit çıkar. Bu geçidi mon- [illegible]wrech ile açınca uzaylıların [illegible]telefon şirketine bir geçit çıkıyor. [illegible]unda bunun oyun içinde pek [illegible]nemi yok. Oturma odasından [illegible]umurtayı ve bıçağı alın. Televiz- [illegible]yun yanındaki yastığı alıp fişi [illegible]ın ve uzaktan kumandayı da [illegible]ğer yastığın altından alın. Ar- [illegible]k televizyonu açabilirsiniz. Ev- [illegible]den ayrılmadan önce lavabonun [illegible]ltını açıp yellow crayon'ı ve pos- [illegible]a kutusunun anahtarını kapı- [illegible]ın yanında alın. Rüyanızda gör- [illegible]tüğünüz haritayı da yellow cra- [illegible]yon ile çizin. Evden çıkıp yanda- [illegible]ki fırının ziline üç defa basın ve [illegible]dan ekmeği alın. Telefon fatu- [illegible]rasını eğer gözlük ve şapka taka- [illegible]rak ödiseniz sizden para alınmı- [illegible]r. Bunun sebebini daha sonra [illegible]öreceğiz. Application'ı yellow [illegible]rayon ile doldurup posta kutu- [illegible]una atarsanız fan klüp kartını [illegible]alabilirsiniz. Buradan 14th Ave- [illegible]nue caddesine gidin ve veresiye- [illegible]den her şeyi alın. Tool Kid'i [illegible]n. Köşedeki dükkanın önünde [illegible]unlu olan boby pin sign'ı Wiere [illegible]utters ile kesin. Otobüsün yanı- [illegible]na gelip Kazoo'yu çalıp şöförü [illegible]uyandırın. Cashcard'ınızı cash [illegible]card reader'a yerleştirip havaala- [illegible]nına gidin

Buradaki adama kartınızı verip guru'nun kitabını alın. Bundan sonra patronunuzun verdiği biletle seattle'a gidin. Uçakta sizi belalar beklemektedir. Mesela cadi bir hostes gibi... Sizin her yaptığınıza karışan bir kadına oynayacağımız oyunda çok kötü olacak tabii...

Uçak kalkınca tuvalete gidin ve tuvalet kağıdını labavoya (sink) atın ve labavoyu açın. Sonra call button'a basın. Hostes lavaboyu açmaya uğraşırken sizde microvave oven'a yumurtayı koyun ve çalıştırın. Yumurta patlayacak ve etraf berbat olacaktır. Hostes bunuda temizlemek zorunda kalacaktır. Siz bu sırada bütün **"bin"**-leri açın sunucusunda bulacağınız oksijen maskesini alın. Sonra oturduğunuz yeri önündeki koltuktan (en baştaki) yastığı alın (seat cushion). Bunu alınca yere düşen çakmağıda alın (lighter). Sonra isterseniz RETURN tuşuyla uça modunu kaldırın. Seattle'a gidinci patronunuzun sizi incelemeniz için gönderdiği iki başlı sincapla karşılaşıyorsunuz. Bu yaratığı öldürmek yerine peanutsları verin yoksa gazetelerde kötü duruma düşersiniz. Oradaki ağacın dalını kırıp alın. Sonra golf club'ü deliğe sorup genişletin. İçerisine karanlık olduğundan çakmakla etrafı araştırın. Yukarıdaki kuş yuvasını (bird nest) golf club ile alın ve çukura (fire pit) koyun sonra az önce kırdığınız dalıda buraya koyun ve çakmakla yakın. Sağdaki Strange markings'i yellow cryon ile tamamlayınca bir kapı açılacaktır. İçeride uzaylıların saklandığı blue crystall'i göreceksiniz. Remote control'ü kullanarak kelepçeyi açın ve alın. Havaalanından londra'ya oradanda nepal'e uçun. Sağdaki nöbetçiyi geçmek için sanfransiskodaki adamdan aldığınız kitabı verin. İçerdeki guru'nun ayininin bitmesini bekledikten sonra blue crystall'i verin ve ondan kristalle hayvanlar üzerinde nasıl büyü yapılacağını öğrenin. Buradan çıkın ve yandaki samanları (hay) çakmakla tutuşturun. Polis ateşi söndürürken sizde karakolun önündeki bayrağı alın. Buradan ayrılmak için kredi kartınızı yak denilen hayvanla kullanın. Zaireye gidin burada karşınıza kulüpler çıkacak. Şamana golf sopasını verin. Şaman yanına iki yerli alıp bir dans yapacaktır. Bu danstaki eğilme sıralarını bir yere not edin. (Birincisi eğildi, sonra ikincisi, sonra yine birincisi... gibi). Buradan Miamiye uçun buradaki ayyaşa guru'nun kitabını verince size viski verecektir. Buradan Bermudaya uçunca yolda

uzaylıların ana gemisi sizi içine çekiyor. Pilot oradaki düğmelere basıyor. Bu sırayı bir yere not edin? Sonra kapının zilini çalın (bu sırada şapka ve maske takmayın). Uçağa binmeyin. Bir Marslı sizi alıp kırallarına götürüyor. Burada hızla loto makinasının yanına gidip lollo-dictor'ı okuyun ve numarayı bir yere kaydedin. Sonra geldiğiniz yere gidin ve tuşlara sırasıyla basın. Aşağıya düşerken pilotun verdiği paraşütü hemen açın. Daha sonra okyanusa düşünce mızıkayı çalarak yunusu yanınıza getirin. Burada mavi kristalli kullanmanız gerekiyor. Burada dikkat edilecek nokta ise mav ikristali her kullanışınızda uzaylıların yerinizi bulması ve bir dakika içinde yanınıza gelmesi suyun içinde olduğunuzdan bir yere kaçamıyorsunuz. Eğer sizi şapka ve maskeyle yakalarsa sizi kardeş sanıyor ve kristali alıyor. Maskeniz yoksa sizi Sanfransiskodaki beyin yıkama makinasına atıyor. Burada hemen maskeniz ve şapkanızı takınca sizi bırakıyor. Sizden aldığı eşyalarıda soldaki dolaptan alabilirsiniz. Yunusun kullanırken maskenizi takmayın, çünkü ancak uzaylı sizi alabilir. Yunusun kontrolünü alınca dipten glowing device'ı alın ve Zak'a verin bunları yaparken hızlı olun zira her an uzaylı gelebilir. Uzaylı gelince az önce öğrettiğimiz metodu uygulayın Evinize gidin ve ekmeği lavaboya koyun sonra lavabonun altındaki boruları monkey wrench ile açın ve lavabonun kapağını kapatın. Sonra öğütücünün düğmesine basın biraz bekledikten sonra kapayın lavabonun altını açıp ekmek kırıntılarını alın. Lavabonun içine sushiyi (balık) koyun. Boşalan kavanozda duct tape ile bantlayın. Evden çıkın ve veresiyeciye gidin ve loto oynayın (Loto oynamak için satış penceresindeki pankartı alın).m Loto numarasına uzay gemisindeki loto makinasından aldığınız numarayı yazarsanız on bir dolar kazanırsınız. Buradan çıkıp yandaki kapıdaki drop slot'a mavi kristali atın belli bir süre sonra rüyanızdaki kız annie çıkacaktır. O da sizle aynı rüyaları gördüğünü anlatacaktır. Bu komutla annie'yi ve yine aynı rüyaları göreniki arkadaşının kumandasını alacaksınız. Annie'nin kredi kartı masanın üstündeki klasörün içindedir. Amacınız Annie'nin size gösteddiği aleti oluşturmak.

Sizi bundan sonra switch ile oyunu melissa'ya geçirin. Marsa geldiğinizde güzel bir müzik çalacaktır. Oyunun kumandasını aldığınızda hemen uzay mekiği nin içine girin. Uzay mekiğinden boom box, cash cars date tape ve fuse'u alın (glowe compartment'ı açınca çıkacaklar). Leslie'ye kartın ve fuse'u verin ve monotith'i kullanarak kartınızla 4-6 tane token alın. Barınağa girin ve token'ı metal plate'in içine atın ve sigorta devresi çıkacaktır. Önce dış kapının düğmesine basıp kapayın sonrada ötekini açın. İçerideki dolabın iki gözünde açıp flasligh'ı alın ve dolabın üzerinden vinyl tape'i (sarı leke) alın. Sonra ranzanın altındaki battaniyeyi pull kumutuyla açmayı deneyin ve merdivenin yukarısına çıkıp inin. Merdiveni alın ve battaniye açılınca broom alien'ı alın. Barınağın önündeki kumları boom alien ile temizleyinci solar panelleri çıkacak ve tram çalışmaya başlıyacaktır. Buradan sağa doğru gidin ve dev kapının önüne gelin merdiveni kapıya dayadıktan sonra üstteki düğmelere şamandan öğrendiğiniz dansa göre basın. Kapı açılınca merdiveni alarak içeri girin. Büyük salonda iki statüe (heykel) ve üç kapı var. İki kapının önüne gelin ve merdiveni pedestal'ın üstüne koyun sonrada üstteki çüğmelere şamandanöğrendiğiniz dansa göre basın. Kapı açılınca merdiveni alarak içeri girin. Büyük salonda iki statüe (heykel) ve üç kapı var. İlk kapının önüne gelin ve merdiveni pedestal'ın üstüne koyun sonrada üstteki kristali alın. Kapı açılınca feneri yakın içeri girin. Bir labirentin içindesiniz. Sabrınızı kullanarak iki oda bulmalısınız. Birincisinin içinde dev bir makina var. Üzerindeki iki düğmeyi açarak bulunduğunuz yapıdaki atmosferi ve basıncı dünya seviyesine getirin. Biraz sonra artık kaskınızı (helmet) çıkarabileceksiniz ve oksijeniniz artık azalmayacak. (oyunda sık sık mekiğe dönüp oxygen valve'ı açarak giysinize hava doldurmanız gerek).

İkinci odada ise haritanın yanındaki sfenks resminin altındaki şekli okuyarak bir yere çizin. Yine kapının dışına çıkın ve melissa'yı buraya getirin. Vinyl tape'i mekikten aldığınız teybin üzerine yapıştırın ve boob box'ın içinę koyup kayıt moduna getirin. Leslie'ye kpıyı aynı yöntemle kapattırıp açtırın. Çekim bitince Boom boxI ikinci kapıya götürüp çalıştırın sesten kapı açılınca içeridenheykelin elindeki ankh'ı alın üçüncü kapıyıda aynı metodla açıpan ankh'ı panelin zerindeki yerine yerleştirin.

Buradan iki anahtarıda alın (büyüğü kırılıyor). Makinenin üstundeki kırmızı düğmeye basarsanız bir milyon yıl önce kaydedilmiş üç boyutlubir görüntüyle karşılaşıyorsunuz. İyi yürekli skeletorianlarsizin rüyalırınıza girip uzaydan gelen tehlikeye karşı sizi uyardıklarını söylüyorlar. Dışarı çıkın ve ikinci heykelin altındaki sarı yazıları okuyupbir yere bu şekilde çizin. Oyunu zak'a geçirin. Dükkana gidip lotodan kazandığınız parayı aldıktan sonra annie'yide alıp havaalanına gidin. Buradan peruya uçun ve vadideki kuş yemliğinin içine ekmek kırıntılarını koyun. Kuş gelince mavi kristalle ruhuna girin ve dev oymaya uçun ilk gözün icine grilo scrool'u alın ve onu zak'a veripkumandayı ona geçirin. Uzaylı gelmeden hemen orada uzaklaşın. Buradan meksikadaki temple of doom'a girin. Buradayine büyük bir labirent ile karşılaşacaksınız. Meşale'leri çakmağınızla yakarak, yılmadan Statue'yi (Heykel) arayın. Heykeli bulduğunuzda altındaki Starenge Markings'e low cryon'la marstaki heykelden aldığınız şekli çizin.

Kilit açılacak ve Kristali alabileceksiniz. Buradan Londra'ya

tıp ve Annie'yi buraya getirin. Buradaki askere viski'yi Annie'ye verdirin. Asker sızınca şalteri kapayıp Fance'i wire cutters ile kesin Altar'a iki kristal parçasını ve bayrağı (Flagpol) koyun ve Scrool'u Annie'ye okutun. Şimşekler çakacak ve bayrak yanacka. iki kristal parçası birleşip Yellow Kristal'i oluşturacaktır. Bunu zak'a verin ve Zaire'ye gidip Şamana Yellow Cristal'i verin size nasıl kullanıldığını öğretecek Artık elinizdeki Wall Paper Map'taki yerlere kendinizi ışınlayabilirsiniz. Önce kuşun alamadığı Candelabra'yı Peru'daki gözden alın. Sonra kendinizi Mısırdaki pramit'e ışınlayın İşte bu iki şalterli odada aleti oluşturacağız. Buradan kolu indirerek dışarı çıkın ve Sfanks'in bacağına gidin. İkibacağından birinde Starange Markings'i bulacaksınız. Buraya yellow Cryon'la marstaki haritalı odadaki Sfenks resminin altındaki şekli çiziniz. Sonra Annie'yi buraya getiriniz. Ve Sfenks'in içindeki hiyeroğlifleri Annie'ye okutunuz. Burada nöbetçi'ye ulaşmak için hangi cins kapıları takip etmeniz gerektiğini öğreniyorsunuz. (Kapılar üzerindeki şekillerden bunu anlayabilirsiniz). Nöbetçi odasında üzerinde üç düğme bulunan bir levha bulacaksınız. Yine hiyeroğlifleri okuyun ve düğmelere sırasıyla basın buraya getirin ve Mars'ın haritasını da rüyanızda gördüğünüz harita'ya ekleyin. Artık Mars'taki kafa'nın içine kendinizi ışınlayabilirsiniz. Ama önce duvardaki kafa şeklinin altındaki Starkings Markins'i de bir yere çizin. Kendinize Marstaki piramit'e ve burmada'ya ışınlamaya kalktığınızda size bir şey olmayacak ışınlanamayacaksınız. Çünkü buradaki iniş platformları bozuk.. Neyse.. Kendinizi mars'a ışınlayın ve buradaki duvara az önc bulduğunuz şekli çizin. Üç kapıda açılacaktır. Yine uğraştırıcı bir labirent'ten sonra dışarı çıkın. İşte arkadaşlarınız Leslie ve Melissa orada... Simdi Leslie'ye Boby ping sing'i verin ve onlara geminizle hava ikmali yaptırdıktan sonra Tram'a bindirip, Piramit'in yanına getirin. (Tram'a binmek için Poken atmalısınız. Kayıkdaki kumu Broom Alien'la temizleyince hayretle yaratığın canlandığını göreceksiniz. Buradaki anahtar deliğine Boby Pinsing'i sokun içerideki mumya'nın ayaklarına Melissa ile bastırın ve öylece bırakın. Sonra oluşan geçitten Leslie'yi çıkartın. Golden Kaye ile ile buradaki kutu'yu açın. Şimdi Zak'ın gidip, White Criystall'i alması lazım ama dışarıda nefes alamaz. Bunun için kendisine bir uzay elbisesi yapması lazım. Önce Wetsuit'i sonra oksijenMask ve Ducked Fish Balla'ı giyin. Nasıl oldu. İdare eder değil mi? Hemen dışarı çıkıp bir toolken alıp tramle piramit'e gidin. Leslie'le düğmeyebastırır bastırmaz Zak'la White Cristal'i alın ve kendinizi mısırdaki piramit'in içine ışınlayın. Marstaki arkadaşlarınızla Fuse'u gemideki yerine takıp çalıştırarak (Turn On Controlls) dünyaya yollayın. Annie'yi de Mısırdaki piramit'in içine getirin ve alete gördüğünüz resme göre buradainşa edin. (Önce Base'in üzerine Glowing device. Bunun üzerine Candelabra bunun üzerine de Cristaller gelecek.. Şalterlerin birinin Annie'ye birini de Zak'a kaldırtın ve oyunu bitirin. Dünyanız uzaylıların istilasından kurtulacaktır.

Bundan sonra Zak macerasını anlatan bir kitap yazıyor, ve Pulitzer ödülü kazanıyor. Annie ile evlenip mutlu bir hayat yaşıyor Mutlu sonlarabayılırım.

Zak Mac Cracken bence her 64 sahibinin alması gereken bir oyun... Bir ManiacMansion efsanesi daha yaşamak istiyorsanız mutlaka alın.

Zor oldu ama Sizin için değdi ..

Barış ERYAVAR RASİM MİNGÜ

Not: Shift ile F-1 tuşuna aynı anda basarsanız kayıt Moduna geçersiniz bu Moniac Mansion içinde geçerlidir.

SORUNLARINIZ... BİLMEDİKLERİNİZ..

FİNAL III

Final Kartus III 64 KB makına kodu programa sahıp

Desktop yanında birçok Windowlar bulunduran ve ayrıc aşağıda bir kısmı yazılmış olan çok üstün bir kartuştur

1— Çok kullanışlı hazır emırler paketı
2— Dıskte kolay kullanım komutları
3— Extra 24 KB basaç memory
4— 10 defa hızlı yükleyip kaydeden teyp turbo.
5— 15 defa hızlı yükleyen 7 defa hızlı kaydeden dısk hızlandırıcı
6— Makina dılı monıtörü.
7 - Dısk mün törü
8— Centronics her turlü prınter ile çalışacak ve yuksek graık çözümlemesıne sahıp prınter modu.
9— Sprite'ları doldurup oyunları olumsuz oynayabılme ımkanı
10— Reset Switch. Aynı zamanda makınanızı kapatıp açmaktan kurtarır ve bır old komutu kı New yazdıktan veya programı reset ettıkten sonra programlarınızı geri getırır.
11— Programları sorunsuzca kırma ve çoğaltma ımkan
a- Teybe ve dıske kayıt.
b- Programı pause yapma.
c- Ekran düzenleme, sprite değiştırme.
12— Geliştırılmış bır not defteri. Sizlere not almanızı ve kısa dökümanlar yaratmanızı sağlar
13— Dıgıtal bır elektronik saat.

KULLANIM

Kullanım W ndowlar ve aşağıya doğru açılan menüler vasıtsıyladır. (Bu kullanım şekli amıgadan ve apple Machıntoch'tan esınlenerek yapılmıştır). Final kartuş III takılıyken karşınıza destop menüsü çıkar. (Geos'daki gıbı) eğer direkt basınç çalışacak ısenız makıneyi Run/Stop tuşuna devamlı basarak açınız

Reset butonu kul andığınızda bazı programlarda sadece bu buton yeterli olmayabilir. Bu durumda reset tuşuna basarken aynı anda Run/Stop tuşuna veya Commodore tuşuna bas nız. Reset çok daha etkılı olarak çalışacaktır.

WINDOWLAR VE MENÜLER

A- Genel Açıklama:

1— Oku kullanma. Oku ekranda kaydırarak istedığınızi menuleri seçebilırs nız. Bu oku Joystick veya Mouse ile kullanabılırsınız. İstersenız klavyede (F1 = yukarı, F3 = aşağı, F5 = Sol, F7 = Sağ) tuşlarını kullanabilirsınız. Aslında final III bütün portları kullanır. Ama bız sıze 2 portü kullanmanızı tavsıye ederız

2— Seçme Modu: Fınal III çoğu komutları oku emrın üzerıne getırıp ateş butonuna basmakla uygular

3— Menü. Sıze seçim ımkanı sağlayan bır çok menü vardır. Bu menülerden bırı ateş butonuna basarak seçildığinde bu menünün alt menüleri ortaya çıkar. Alt menüden ıstenılen bölüm okun haraketıyle seçılır.

4— Windowlar: Windowlar ana ekranın içinde açılabılen küçük ekranlardır. İstedığınız kadar Window oluşturabılırsınız. Hangı Windowun çalışacağını belırlemek ıçın Windowun üzerıne gıdıp herhangı bır yerınde ateş butonuna basın Ekranda o anda çalışan en üstte bulunan Windowdur.

Windowların üst köşesinde bulunan bazı ufak kareler sıze yardımcı emırler içerırler:

a- Kapatma noktası (sağ köşe): Windowu kapatır

b- Geriya alma noktası (sol köşe): Windowu dığer windowların arkasına atar.

c- Taşıma noktası (ortadakı çubuk): Windowu ekranda başka bır yere taşır.

Windowlar bu emırlerındışında yaptıkları ışın gerektırdığı fazladan özellikler ıçerır. Mesela hesap makınesı windowunda hesap mak nesının tuşları bırer ufak windowdur

5— Window Taşıma: Bır windowu üstünde bulunan taşıma çubuğu ı e taşırsınız. (Bırbırıne paralel çızgıler). Oku taşıma çubuğuna getırıp ateş tuşuna basılı tutarak Joystick'ın hareketı ile taşımak ıstedığınız yere getirin Bır windowu dığer b r windowun üzerıne geçırmek ıçın ıstenılen windowun üzerıne getirip ateş butonuna basmak yeterlıdır

Bır windowu dığerının arkasına geçirmek için sağ köşedekı ufak kareye basmak yeterlidir En üstte bulunan window o anda çalışan windowdur.

64'ler sayfa 46

Bazı Utility'lerde mesela formatlamak istediğiniz diskin ismi gibi, yazı yazmanız gerekebilir. Bu durumlarda ekranda bir cursor çıkar ve siz yazıyı yazıp return'a basana kadar veya ateş tuşuna basana kadar ekranda kalır. Cursor'ü çıkarmak için yazının yazılacağı satıra gidip ateşe basmak yeterlidiri. Eğer ok yazının yazılacağı stırın dışında bir yerde iken butona basansanız yazı seçilmemiş olur. Yazacağınızşey boş sayılır.

6— Doğrulayıcılar: Bazı durumlarda yapılan işlemler geri dönülemez türden olur. Örnek olarak bir diski formatlamak istediğinizde formak başladıktan sonra geri dönmek mümkün değildir. Bu tür bir hatayı engellemek için bu durumlarda ekrana bir doğrulayıcı window çıkar. Eminseniz emri doğrulayın. Değilseniz Cancel'e basın.

DESKTOP

Bu bölüm final III'ün en önemli bölürnüdür. Desktop'tan Basic'e, kırıcıya ve diğer bölümlere geçebilirsiniz.

a- Desktop'u açıp kapama: Desktop'u açıp kapamanın beş yolu vardır:

1— Final III takılıyken makınayı açmak.

2— Basıç System'deyken Menü'den Desktop'u seçmek.

3— Basıc'teyken desktop yazıp return'e basmak.

4— Commodore tuşuna basanken resetlemek.

5— Freezer menüsünden desktop'u seçmek.

Desktop'u resetlemek için 2 shift tuşuna ve control tuşuna aynı anda basın. Desktop'tan Basıc'e veya Freezer'a girip çıkabilirsiniz.

b- Bölümleri

1— INFO: Bu bölümde final III hakkında bilgi veren açıklamalar bulunur.

a- Desktop: Bu bölumde final III'ü yapan kışilerin ısmı bulunur

b- Versıon: Bu bölümde final III'ün değişik bölümterinin versıon numaraları bulunur.

2— System

a- Basıc: Desktop'u kapatık Basıc'e geçmenizi sağlar.

b- Final Kill: Final III'ü devreden çıkarır, kartuşun üzerindekı ışık söner.

c- Freezer: Kırıcıyı çalıştırır.

d- Redraw: Ekranda kaybolmuş olan windowları ortaya çıkarır.

3— Project:

a- Notepad: Not defterini açar.

b- Dlink: Dıske bağlanmayı sağlar.

c- Tlınk: Teybe bağlanmayı sağlar.

4— Utilities. Bu menü bır çok Unility'leri içerir. Açıklaması ilerde var.

5— Clock:

a- Time: Saatı deskop çubuğunun sağ köşesinde açar ve kapatır.

b- Alarm: Alarmı devreye sokar ve kapator (alarmı durdurmak için klavyede herhangi bir tuşa basmak yeterlidir).

c- Settıngs: Saati ayarlayan windowu çıkarır. Sol kısmı saat, sağ kısmı alarm ayarıdır.

İlk ikı sayı saati belirtir. Son iki sayı dakikaları belırtir. Yandaki oklar ile saati ayarlayabilirsiniz. Saati ayarladıktan sonra devreye sokmak için use karesine basınız. Aynı ayarlar alarm için de de geçerlidir.

CALCULATOR

Utility menüsünden seçilir. Klavyede kullanılabilir. Makınenın tuşlarına ok ile basabi irsiniz. Makinanın hafızası vardır. 12 haneye kadar işlem yapabilir.

PREFERENCES

1— Funcitions: utility menüsünden seçilir. Bu menüde ekran renklerini okun rengini, hızını, ivmesini, kullandığınız joystick portunu, kullandığınız kontrol aletini (joystick, mouse) değiştirebilirsiniz

2— Pointer: Okun rengini ok ara basarak değiştirebılırsiniz.

Color 1; İç renk, Color 2: Dış çizgiler.

3— Screen: Değişiklikler pointerdeki gibi yapılır.

Color 1: Yazı rengi, Color 2: Ekran Rengi

4— Rdiver: Joystick veya mouse seçme

5— Velocity: Okun hızını ayarlar.

6— Acceleration: Okun ivmesini ayarlar

7— View: Seçtiğiniz renklerin butona bastığınız sürece görünmesini sağlar.

8— O.K.: Seçtiğiniz değişıklıklerın devamlı uygulanmasını sağlar.

Window kapanır

9— Cancel: Hıçbır değişıklık yapmadan w ndowu kapatır.

DİSK

Unilities'den seçilerek açılır:

1— Dır: Aynı anda 3 disken Directory'sini alabilirsiniz. Eğer iki dısk dıriverınız varsa dısk drıverın numarasını değiştirebılırsiniz. Eğer directory ekrana sığmaz ise directory windowunun alt kısmında bulunan ok ar ile directorynın tamamını görebılırsınız.

Sort karesi sayesinde directoryye ayarıcı çızgiler koyabılırsınız.

Read karesi ile directory yeniden okunabılir.

2— Read status: Bu kare disk drıverin hata kanalını gösterir.

3— Run: Bır programı çalıştırmak için drectoryden o programın adını ışaretleyin, sonra run karesine basın ve ardından 'Do'ya basın. Diğer bütün emırler (Vaıdate, Fast Format, Scratch, İnıtialize, Empty, Rename) ıstenile seçenekten sonra 'Do'ya basarak uygulanır.

TAPE

Utility menüsünden seçilir: S ze ıkı seçenek sunar'

1— Fast Load: Teypten 10 kere hızlı yükler.

2— Normal Load: Teypten normal yükler.

BASIC PREFERENCES

Utility menüsünden seçilir. Bu olanaklar sadece Basıc'te çalışır

1— Keyboard Click: Klavyedekı tuşlara basanken click sesı çıkartır.

2— Key Repeat: Basılan tuşun devamlı tekrarlanmasını sağlar

3— Cursor B ınk: Açıkken cursor yanıp söner, ka-

BASIC VE MAKİNE DİLİ EDİTÖRÜ

Biz, programcılar için vazgeçilemez iki yardımcı. Özellikle makine dilindeki programların yazımı sırasına ortaya çıkan yazım hataları ve zaman kayıpları, ister çiçeği burnunda bir programcı, ister yıllarını bu işe vermiş bir kişi olun, hepimizi sinirlendirir. Bu sayımızda verdiğimiz bu iki programla ister Basic Dili'nde isterse Makine Dili'nde olsun, tüm programları hatasız yazma imkanı doğuyor. Tabii ki bir sefere mahsus olmak üzere bu programları yazarsanız. Listing 1'i Basic programları yazmak için, Listing 2'yi ise Makine Dili Programlar için kullanacaksınız.

BASIC DİLİ EDİTÖRÜ

İlk yapacağımız iş, Listing 1'i yazmak olacaktır. Bunları yazarken özellikle satır 20 ile 30 arasındaki data değerlerinde çok dikkatli olmalısınız. Buna rağmen bir hata yaptıysanız program hatanın nerede olduğunu daha sonra size bildirecektir. Sıra bu yazdığınızı kullanacağınız cihaza kaydetmeye geldi.

SAVE"BDE", 1 ile bunu kasete kaydedebilirsiniz. Disket sürücü kullanıyorsanız, '1' yerine '8' yazmalısınız.

Kayıt işlemi bittikten sonra "RUN" yazıp (RETURN) tuşuna basın. Ekranda *** BASIC DİLİ EDİTÖRÜ ÇALIŞIYOR*** mesajını gördüyseniz yazım hatası yapmadığınızdan emin olabilirsiniz ve yazacağınız Basic programlar için kontrol mekanizmasını harekete geçirmiş olacaksınız. "NEW" yazıp (RETURN) tuşuna bastığınızda programınız Basic'te hazırlanmış programları yazmaya hazırdır.

Herhangi bir Basic satırı yazdığınızda program satır toplamını en üst sol köşede verir. Kontrol modundan çıkmak için ya (RUN/STOP + RESTORE) tuşlarına basın veya satır numarası vermeksizin "POKE 1,55" yazın. Kontrol toplamının tekrar aktif hale gelmesini istiyorsanız "POKE 1,53" yazmanız yeterlidir.

```
1 REM 64'LER BASIC DILI EDITOR
10 PRINT"□          ■64'LER B.D.EDITOR■
11 PRINT"■■          LUTFEN BEKLEYINIZ"
12 FOR I=828 TO 864:READ A:POKE I,A PS=PS+A+1:NEXT I
13 IF PS<>5802 THEN PRINT"YAZIM HATASI SATIR NO 20-22" END
14 SYS 828 PS=0 FOR I=58464 TO 58583:READA POKE I,A PS=PS+A+1 NEXT I
15 IF PS<>16267 THEN PRINT"YAZIM HATASI SATIR NO 22-30":END
16 POKE 1,53 POKE 42289,96 POKE 42290,228
17 PRINT"■■■■          B.D.EDITOR AKTIF."
18 PRINT"■■DEVRE DISI : POKE1,55"
19 PRINT"■DEVREDE    POKE1,53" NEW
20 DATA 169,0,133,254,162,1,189,93,3,133,255,160,0,177,254
21 DATA 145,254,136,208,249,230,255,165,255,221,95,3,208,238,202
22 DATA 16,230,96,160,224,192,0,160,2,169,0,170 133,254,177
23 DATA 95,240,40,201,32,208,3,200,208,245,133,255,138,41,7
24 DATA 170,240,14,72,165 255,24,42,105,0,202,208,249,133,255
25 DATA 104,170,202 165,255,24,101,254,133,254,76,111,228,192,4
26 DATA 48,219,198,214,165,214,72,162,3,169,32,157,1,4,189
27 DATA 212,228,32,210,255,208,10,0,92,72,32,201,255,170,104
28 DATA 144,1,138,96,202,16,228,166,254,169,0,32,205,189,169
29 DATA 62,32,210,255,104,133,214,32,108,229,169,141,32,210,255
30 DATA 76,128,164,9,60,10,19

READY.
```

SEVGİLİ OKUYUCULARIMIZ

Her derginin kendine has bir MDE ve BDE'si bulunmaktadır. Avrupa'daki örneklerde hep bu böyledir. dergimizin ilk sayısında eski yazı işleri Müdürümüz Tayfun Tözen'in hazırladığı BDE ile MDE'nin kullanımında bazı sorunlar doğduğunu gözlemekteyiz. Zaman zaman verdiğimiz listeleri yazmakta zorlanan arkadaşlarımızın şikayetleri de bunu bize göstermektedir. Daha önceki listemizde BDE değil de MDE'nin çeksamlarının bazı hatalara yol açtığını tespit ettik.

Şimdi ise tamamen Dergimiz adına Yayın Kurulu üyemiz Doktor Ali Özçelik yoğun gayretleriyle tamamen Türkçe ve kendi kendini kontrol eden bir MDE'yi sunuyor. Bundan sonra Dergimiz vereceği bütün program döküm eklerini buna göre düzenleyeceğiz. Siz de yazdığınız zaman sorunlarla karşılaşmayacaksınız.

Hepinize zengin klavyeler diliyoruz.

64'ler Dergisi

Makine Dili Editör'ü makine dilinde yazılmış programları hatasız yazmanıza yarayan bir alt programdır. Yapmanız gereken ilk şey bul alt programı yazıp editörünüzün, kasette veya diskette oluşmasını sağlamak.

DİKKAT: Programı yazmadan evvel satır numarası vermeksizin şu Poke değerlerini mutlaka yazmalısınız: POKE 44,32: POKE 8192,0: NEW

Listing 2'yi yazmaya başlamadan önce Listingl'i disketinizden veya kasetinizden yükleyin. Her satırı yazıp **(RETURN)**e bastığınızda ekranın sol üst köşesinde beliren sayı ile satır sonundaki sayının birbirine eşit olması gerekir. Aksi taktirde yazdığınız satırda bir hata var demektir.

Ola ki tüm programı bir defada yazıp bitiremediniz, tekrar yüklemeden evvel yukarıda verdiğimiz POKE değerlerini mutlaka vermelisiniz. Program hatasız yazılıp çalıştırıldığında kasete veya diskete kaydedilecektir. (Disket sürücüsü olanlar 343. satırın sonundaki '1'i '8' yapmayı unutmasınlar.)

MDE ile çalışma: Programı yükledikten sonra size ilk sorulacak soru, program ismi olacaktır. Buna cevap verdikten sonra başlangıç ve bitiş adresleri sorulacaktır. Başlangıç ve bitiş adresleri dört basamaklı hexadezımal sayı olarak verilmelidir. Daha sonra programı yazmaya başlayabilirsiniz. Yazarken boşluk harfleri ve sayıları arka arkaya girin. **(RETURN)** tuşuna bastığınızda yazdığınızda yazdığınız satır hatasızsa bir alt satıra geçersiniz. Eğer hatalı ise bir ses sizi uyarır ve hatanın olduğu yere **(DEL)** tuşu ile dönüp düzeltirsiniz.

Eğer kasetten veya diskatten herhangi bir programı yükleme istersenız, başlangıç adresi yerine 'L' yazıp 'D' veya 'T' tuşuna basın. Eğer bir hata yoksa program yüklenecektir.

Bır defada yazamayacağınız kadar uzun programlarda **(CTRL S)** tuşlarına basarak devam etmek üzere saklayabılırsınız. Yalnız program kitabınıza da nerede kaldığınızı işaretleyin. Yazmaya devam etmek istediğinizde, programı yükledıkten sonra **(CTRL N)**ye basarak başlangıç adresine kaldığınız satırın numarasını verınız. **(CTRL M)** tuşlarına basarak programın Listing'ini alabilir, **(RUN/STOP)** tuşuyla listeyi kesebilir veya **(SPACE)** tuşuyle listeyi devam ettirebılırsiniz. **(CTRL P)** tuşlarıyla yazıcıdan döküm alabilir, **(CTRL L)** tuşları ile programı 64'ün belleğine tekrar yükleyebılırsiniz.

(DOWN)	Sağ SHIFT'in yanındaki tuş, Cursor aşağı
(UP)	SHIFT tuşu ve sağ SHIFT'in yanındaki tuş Cursor yukarı
(HOME)	Sağ en üstte ikinci tuş
(CLR)	SHIFT tuşu ve sağ en üstten ikinci tuş
(DEL)	Sağ en üsteki tuş
(INST)	SHIFT tuşu ve sağ en üstteki tuş
(RIGHT)	Sağ en alttaki tuş
(LEFT)	SHIFT tuşu ve sağ en alttaki tuş
(SPACE)	Boşluk tuşu
(SHIFT-Space)	SHIFT ve boşluk tuşu
(F1), (F8)	Fonksıyon tuşları
(RETURN)	RETURN tuşu
(BLACK)	CONTROL tuşu ve 1
(WHITE)	CONTROL tuşu ve 2
(RED)	CONTROL tuşu ve 3
(CYAN)	CONTROL tuşu ve 4
(PURPLE)	CONTROL tuşu ve 5
(GREEN)	CONTROL tuşu ve 6
(BLUE)	CONTROL tuşu ve 7
(YELLOW)	CONTROL tuşu ve 8
(RVSON)	CONTROL tuşu ve 9
(RVOFF)	CONTROL tuşu ve 0
(ORANGE)	COMMODORE tuşu ve 1
(BROWN)	COMMODORE tuşu ve 2
(LIG.RED)	COMMODORE tuşu ve 3
(GREY 1)	COMMODORE tuşu ve 4
(GREY 2)	COMMODORE tuşu ve 5
(LIG. GREEN)	COMMODORE tuşu ve 6
(LIG. BLUE)	COMMODORE tuşu ve 7
(GREY 3)	COMMODORE tuşu ve 8

Tablo 1: Listing'lerde geçen emir kodları ve karşılıkları

64'ler
AYLIK OYUN AÇIKLAMALARI DERGİSİ

```
0 DIM H(75):FOR I=0 TO 9 :I=I+9:
1 H(48+I)=I:H(65+I)=I+10:NEXT :48:
2 FORI= 49152 TO 50911 :READA# :58:
3 H=ASC(LEFT$(A$,1)):L=ASC(RIGHT$(A$,1)):186:
4 D=H(H)*16+H(L):S=S+D:POKEI,D :197:
5 A=A+1:IFA<20THENNEXT:A=-1 :110:
6 PRINT"SATIR: 1000+Z;  164
7 READV:Z=Z+1:IFV=STHEN9 :137:
8 PRINT"TOPLAMA HATASI! SATIR:"999+Z:STOP :73:
9 IFA<0 THEN SYS50865 :51:
10 S=0:A=0:PRINT:NEXT:SYS50865  139
1000 DATA00,08,0B,0A,00,9E,32,30,38,31,00,00,00,A2,08,A9,34,85,A4,A9,  1247 :119
1001 DATA08,85,A5,A2, 00,85,A6,A9,BD,85,A7,A0,00,B1,A4,91,A6,C8,D0,F9,  2888 :54:
1002 DATA6E,A5,E6,A7,C9,D0,F2,A9,36,85,01,4C,00,80,20,D1,B1,A2,06,BD,  2787  144
1003 DATA21,D0,A9,03,8D,20,D0,8D,66,02,A0,B3,A2, 04,20,FF,B1,A0,B3,A2,  2667  237:
1004 DATAB9,20,FF,B1,A0,00,20,CF,FF,99, 02,C8,C9,0D,D0,F5,88,F0,02,  2912 :217:
1005 DATACC,0F,90,02,A0,0E,8C,00,02,20,EA,B1,A0,B3,A9,CF,20,FF,B1,20,  2383 :133:
1006 DATABE,B4,85,FC,85,62,20,8E,B4,85,FB,85,61,20,A ,B4,D0,20,A0,B3,  2864 :199:
1007 DATAA7,E5,20,FF,B1,20,8E,B4,85,60,20,8E,B4,85,5F,2 ,A7,B4,D0,06,  2624 :91:
1008 DATAB3,61,C5,5F,A5,62,E5,60,90,06,20,43,B3,4C, A,B0,A9, AA,A0,00,  2379 :167:
1009 DATA91,FB,E6,FB,D0,02,E6,FC,20,3F,B2,90,EF,4C,FB,B4,A2,02,60,58,  3118 :152:
1010 DATAA9,A6,A0,9D,20,F2,B1,20,E4,FF,F0,F8,C9,30, 5, C,C9,47, 3, 8,  2477 :231:
1011 DATAC9,3A,90,08,C9,41,B0, 7,C9,14,D0,0F,4C,0B,B1,20,D2,FF,A6,5D,  2382 :121:
1012 DATA95,F7,C6,58,D0,D2,60,AE,80,02,F0,26,C9,0C,D0,03,4C,0B,B6,C9,  2685 :5:
1013 DATA13,F0,03,4C,BB,B5,C9,0D,D0,C3,4C,BA,B4,C9,10,D0,03,4C,66,B5,  2382  215:
1014 DATAC9,0E,D0,F6,20,5F,B4,4C,64,B1,4C,92,B0,A5,F9,20,02,B1,0A,0A,  2134  208:
1015 DATA0A,0A,85,F9,A5,F8,20,02,B1,05,F9,60,C9,3A,90,02,69,08,29,0F,  1950  92:
1016 DATA60,A6,5A,E8,8B,20,1F,A6,58,E0,02,B0,F6,E8,D2,FF,4C,8E,B6,F6,  2509 :185:
1017 DATA5A,A0,14,A9,92,20,F2,B1,CA,D0,FA,64,57,68,68,4C,6B,B1,A6,D3,  2891 :197:
1018 DATAE0,08,B0,03,4C, 2,B0,20,D2,FF,A6,58,E0, 2,90,09,E6,5A, 0,D2,  2468  49
1019 DATAFF,C6,58,D0,F9,4C,8E,BC,48,4A,4A,4A,4A,20,BB,B1,68,29,0F,C9,  2419 :35:
1020 DATA 0,90,02,69,06,69,30,4C,D2,FF,A2,FC,9A,20,D1,B1,20,48,B2,A ,  2161 :73:
1021 DATAEA,B1,20, 9F,B2,A5,FC,20,4E,B1,A5,FB,20,4E,B1,20,ED,B1,A9,3A,  2860 :148:
1022 DATAA0,20,20,F2,B1,A9,00,85,59,20,8E,B0,20,ED,B1,A4,59,20,EF,B0,  2830 :233:
1023 DATA91,FB,C8,84,59,C0,08,90,EC,20,10,B2,A9,12,20,D2,FF,20,8E,B0,  2657 :105:
1024 DATA20,EF,B0,C5,FF,F0,00,20,43,B3,A9,14,A0, 4,20,F2,B1,4C,A2,B1,  2663 :34:
1025 DATAA9,92,20,D2,FF,20, 3,B2,20,EC,B2,20, F,B7, ,4F,4C,8E,B6,A9,  2648 :123:
1026 DATA93,20,D2,FF,A2,00,A9,03,9D,00,D8,9D,00,D9,9D,00,DA,9D,00,DB,  2476  237:
1027 DATAE6,D7,EF,60,A9,0D,20,A9,20,4C,D2,FF,20,1 ,FF,98,4C,1 ,FF,20,  2965  160:
1028 DATAE4,FF,F0,FB,60,84,5D,85,5C,A0, 0,B1,5C,F0,06,20,D2,FF,C8,D0,  3100  77
1029 DATAF6,60,A5,FB,85,5A,A0,00,84,58,B1,FB,18,65,5A,85,5A,90,02,E6,  2606  156:
1030 DATA58,06,5A,26,5B,C8,C0,08,90,EC,A9,5A,65,58,85,FF,60,18,A5,FB,  2467 :19:
1031 DATA69,08,85,FB,90,02,E6,FC,60,A5,FB,C5,5F,A5,FC,E5,60,60,A0,B3,  3106 :183:
1032 DATAA9,FB,20,FF,B1,A0,01,B9,00,02,20,D2,FF,CC,00,02,C8,90,F4,A9,  2692 :98:
1033 DATA10,ED,00,02,AA,20,ED,B1,CA,D0,FA,A5,62,20,4E,B1,A5,61,20,4E,  2453 :236:
1034 DATAB1,20,ED,B1,A5,60,20, 4E,B1,A5,5F,20,4E,B1,A9,9F,20,D2,FF,20,  2515 :38:
1035 DATAEA,B1,24,5E,10,01,60,A9,12,20,D2,FF,A2,28,20,ED,B1,CA,D0,FA,  2646 :161:
1036 DATAA9,92,4C,D2,FF,A5,D6,C9,16,B0,01,60,A9,A0,85,A4,A9,78,85,A6,  2945 :204:
1037 DATAA9,04,85,A5,85,A7,A2,13,A0,27,B1,A4,91,A6,88,10,F9,C6,F0,19,  2671 :208:
1038 DATA18,A5,A4,69,28,85,A4,90,02,E6,A5,18,A5,A6,69,28,85,A6,90,EC,  2503 :251:
1039 DATAE6,A7,4C,B6,B2,A9,91,4C,D2,FF,A9,0F,8D,18,D4,A9,00,8D,05,D4,  2776 :0:
1040 DATAA9,F7,8D,06,D4,A9,11,8D,04,D4,A9,32,8D,01,D4,A9,00,8D,00,D4,  2413  26:
1041 DATAA0,80,20,09,B3,A9,10,8D,04,D4,60,A2,FF,CA,D0,FD,88,D0,F8,60,  2914 :240:
1042 DATAA9,0F,8D, 8,D4,A9,2D,8D,05,D4,A9,A5,8D,06,D4,A9,21,8D,04,D4,  2385 :119:
1043 DATAA9,07,8D,01,D4,A9,05,8D,00,D4,A0,FF,20,09,B3,A9,20,8D,04,D4,  2250 :78:
1044 DATAA9,00,8D,01,D4,8D,00,D4,60,38,20,F0,FF,8A,48,98,48,18,A0,06,  2179 :175:
1045 DATAA2,16,20,F0,FF,A0,B4,A9,0A,2 ,FF,B1,20,12,B3,20,E4,FF,F0,FB,  2931  93:
1046 DATAA2,1D,A9,14,20,D2,FF,CA,D0,FA,68,A8,68,AA,18,4C,F0,FF,0D,0D,  2764 :88:
1047 DATA0D,20,20,20,20,20,36,34,27,4C,45,52,20,4D,2E,44,2E,45,20,41,  980 :92
1048 DATA44,41,50,54,45,44,20,42,59,20,44,52,2E,41,4C,49,20,20,20,20,  1191 :49:
1049 DATA20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,  640 :112:
1050 DATA20,20,20,20,20,20,00,0D,0D,0D,20,20,20,50,52,4F,47,52,41,4D,  863 :33:
1051 DATA20,41,44,49,20,20,3A,20,00,0D,0D,20,20,2 ,42,41,53,4C,41,4E,  947 :98:
1052 DATA47,49,43,20,41,44,2E,3A,20,24,00,0D,0D,20,20,20,42,49,54,49,  966 :40:
```

```
1053 DATA53,20,41,44,52,45,53,49,20,3A,20,24,00,92,C5,20,50,52,4F,47, 1208 <81>
1054 DATA52,41,4D,20,20,3A,20,00,12,20,20,2A,2A,2A,20,  ,  ,59,41,4E, 914 <247>
1055 DATA4C,49,53,60,5E,45,52,49,20,20,20,2A,2A,2A,20,22,92,00,0D,0D, 1096 <95>
1056 DATA2A,2A,2A,20,53,4F,4E,20,2A,2A,2A,20,00,13,05,20,20,12,44,92, 908 <114>
1057 DATA49,53,4B,20,56,45,59,41,20,12,54,92,45,59,50,0D,00,13,20,20, 1186 <254>
1058 DATA49,2F,4F,20,2D,20,48,41,54,41,53,4F,00,20,D1,B1,20,48,B2,A0, 1010 <249>
1059 DATAB3,A9,CF,20,FF,B1,20,BE,B4,85,FC,20,BE,B4,85,FB,C5,61,A5,FC, 3207 <251>
1060 DATAE5,62,90,23,A5,FB,C5,5F,A5,FC,E5,60,60,19,20,A7,B4,D0,14,60, 2560 112
1061 DATA2 ,A7,B4,F0, ,C,85,F9,2 ,A7,B4,F0,05,85,FB,4C,EF,B0,6B,66,20, 1747 <88>
1062 DATA43,B3,4C,5F,B4,20,CF,FF,C9,4C,D0,09,20,D1,B1,20,48,B2,4C,0B, 2372 <46>
1063 DATAB6,C9, ,D,60,A9,30,85,5E,20,5F,B4,20,EA,B1,20,0D,B5,24,5E,30, 2042 <120>
1064 DATA05,20,E4,FF,F0,FB,20,E1,FF,F0,26,20,9F,B2,24,5E,10,09,20,4E, 2435 <198>
1065 DATAB5,20,0D,B5,20,6 ,B5,20,33,B2,20, F,B2,90,D ,A0,E4,A9,28,20, 2190 207>
1066 DATAFF,B1,20,E4,FF,C9,0D,D0,F9,A9,00,85,5E,A5,61,85,FB,A5,62,85, 3050 <240>
1067 DATAFC,20,E0,B2,4C,64,B1,A5,FC, ,4E,61,A5,FB,85,FF,2 ,4E,B1,A5, 3003 <221>
1068 DATA20,A0,3A,20,F2,B1,A0,00,20,ED,B  ,B ,FB,20,4E,B1,C8,C0,08,90, 2566 <70>
1069 DATAF3,20,ED,B1,24,5E,30,03,A9,12,2C,A9,2 ,  ,D2,FF,20,10,B2,A5, 2190 <54>
1070 DATAFF,20,4E,B1,A9,92,20,D2,FF,4C,E4,B1,A9,FF,85,88,85,B ,A9,04, 3077 <29>
1071 DATA85,BA,20,C0,FF,A2,FF,AC,C9,FF,20,CC,FF,A9,FF,4C,C3,FF, ,  ,9F, 2315 <189>
1072 DATAB4,A9,80,85,5E,20,4E,B5,20,48,B  ,A  ,24,A ,2D,20,D2,FF,CA,D  , 2570 111
1073 DATAFA,20,EA,B1,20,EA,B1,20,60,B5,4C,C1,B4,2 ,B6,B5,A6,9F,A4,60, 2012 <15>
1074 DATAA9,61,20,0E,FF,B0,0A,20,B  ,FF,A9,8F,20, 3, + ,F ,B4,A7,01,  , 2577 201
1075 DATAC3,FF,20,6B,B6,A0,B4,A9,4F,20,FF,B1,2 ,F9,B1,4C,F6,B4,20,0E, 2721 <37>
1076 DATAB6,A9,37,A  ,84,20,FF,B1,20,F9,B1,A  ,  ,A9,4+,F  ,06,A  ,01,C9, 2717 <13>
1077 DATA54,D0,F1,A9,01,A8,20,BA,FF,A0,00,B0,01,F0,1 ,A7,40,80,2 ,02, 2403 <101>
1078 DATA89,3A,80,2 , 2,B9,01,02,79,  ,0  ,B  ,B  ,  ,  ,  ,  ,4,B5,CB,D0, 2182 <12>
1079 DATA0C,B9,01,22,99,20,02,C8,CC,00,02,D0,F4,98,A  ,2 ,A  ,  ,40,6B, 2018 <25>
1080 DATAFF,2 ,BB,B5,A5,BA,C9,08,90,33,A6,B9,B6,B5,  ,A9,  ,  ,  ,3,FF,A9, 2800 <22>
1081 DATA60,B5,B9,2 ,C ,FF,B7,28,A0,AA,20,B4,FF,A5,B9,  ,B6,FF,20,A5, 2911 <53>
1082 DATAFF,B5,81,A5,90,4A,4A,B9,1  ,  ,A5,FF,B5,0  ,  ,AB,FF,A5,97,B5, 2063 <14>
1083 DATAB9,A9,00,20,D5,FF,9C,  3,4C,A5,B0,B6,9F,84,8  ,AE,BA, 9,C1,E0, 2039 <151>
1084 DATA0A,A0,3D,03,B5,81,A0,5E,  ,35,  ,  ,4C,FB,B4,A9,  ,  ,  ,  ,AF,AA, 2300 <140>
1085 DATA1C,20,ED,B1,CA,D ,FA,8  ,AA,AA,AA,AA,4C,AA,0D,  ,B ,B ,EE, 2732 1.8>
1086 DATAB2,C6,EE,B5,C6,D0,F  ,EE,B  ,  ,C6,EE,B0,C0,AE,  ,  ,  ,  ,  , 3884 <226>
1087 DATA49,80,85,2D,85,2F,85,31,A9,0E,85,2E,85,30,85,32,4C,  ,A4,AA, 2137 141
```

AMIGA

★ En son oyun ve iş programları
★ Uygun ödeme koşulları
★ Tüm Commodore çeşitlerinde vadeli satışlar
★ Commodore satışları uygun ödeme koşullarıyla

★ PC-1
★ C-64 ve AMİGA
★ Kaset disket
★ Bilgisayar toz örtüleri
★ Ve yardımcı malzemeler satışı

Commodore'cular
Teyp kafa ayar problemine
son verin...
Teybinizi getirin LED takalım
12.500 TL.

ACC

ARSLAN COMPUTER CENTER
Ortaklar Cad. No:3/A Mecidiyeköy
167 53 27 — 175 69 34

AMIGA EXTRA TECH

Dünyamızda hergün sayısız suç işleniyor. Bu sayı gun geçtikçe artıyor. Bilim adamları 2500'lu yıllarda on kişiden birinin katil olabileceğini öne süruyorlar. Technocop, işte sizi bu yıllarda acımasız suçlulara karşı özel olarak görevlendirilen polislerden biri yapıyor. Polis olarak yararlandığınız herşey o günkü teknolojinin son ürünü. Zaten adı üstünde Siz bir **"Teknoloji polisisiniz."** Teknolojinin size sağladığı araçlardan biride özel arabanız. Bugünkü Lamborghini'nin gelişmiş modelide diyebileceğimiz aracı arkadan görüyorsunuz. Kontrol panelinde işinize yarayacak göstergeler sağ alttakihasar gostergesi ile onun üstündeki polis bilgisayarıdır. Oyunun ilk kısmı Overlender'a benziyor. Burada şehir dışında devriye geziyorsunuz. Bu devriye boyunca bazı arabalarla karşılaşıyorsunuz. Bu arabalardan bazıları suçluların arabalarıdır ve sizi yoldan çıkarmaya çalışırlar. Devriye sırasında ilk level'i oluşturacak olan alarm'ı polis bilgisayarınızdan alıyorsunuz ve suçlunun inine doğru gidiyorsunuz.

Hedefinize vardığınızda arabanız otomatik olarak kenara çekiliyor ve arabadan çıkıp oyunun ikinci bölümüne geçiyorsunuz. İkinci bölümde artık suçlunun inindeyiz. Suçluyu bulmanızda ve diğer bilgileri görmede yine ileri teknolojinin ürünü olan kol bilgisayarınız size yardımcı olacaktır. Suçluların bir kısmı ölü, bir kısmı diri, bir kısmıda ölü veya diri isteniyor. Eğer suçluyu tutuklamanız isteniyorsa ağı kullanın. Eğer öldürmeniz isteniyorsa silahı kullanın. Bu arada silahınızın çok güçlü olduğunu söylemeliyim. Bunu insanlar üzerindeki etkilerini gördük-

64'ler sayfa 52

Şu ana kadar gördüğüm en güzel poker oyunu. Gerçekten süper bir oyun. Üstelık bu oyunun dığer oyunlardan başka çok önemli bir özellığı var. Oynadığınız bayanın herhangi bır yerını yakın çekım olarak alabılıyorsunuz. Evet yanlış duymadınız pardon okumadınız. Hayalinizde kı bu pokerı sadece bu özelığı ıçın bile alabılırsınız. Oyunun başında harika bır INTRO var. Bunu yapımcı firma kendısı koymuş. Burada bır kızın dans edişi müzik eşlığında dıgıtıze olarak sunuluyor. Oyun iki dısket ama oyunun güzellığı bunu fazlasıyla kapatmış. Bu oyunu oynadıktan sonra eğer oyun dört dısket bile olsa alacağınıza eminim. Oyun dört kızla oynanıyor. Oyun yüksek çözünürlükte yapıldığı için grafikler gerçekten müthış. Yakın çekım gerçekten müthış!!! Oyun dığer poker oyunlarından bıraz daha kolay. Bayanların her resmınde daha değışık ve birbirinden güzel müzikler çalıyor. Oyun herzaman sıze iyi bır el verıyor. Aslında elınızde hıçbır şey olmadığını sansanız bile eğer doğru kartları değıştırırsenız süper bır el yakalayacaksınız. Elınızde ne olduğunu veya kazanıp, kaybettiğinizi alttakı yazılardan okuyabılırsınız. Bu kızlar arasında en zor olanı INES ama bu bile MARIA WHITAKER ile oynayamaz.

Bence şu ana kadar AMIGA'da gördüğüm en ıyı poker.

NOCOP

... sonra anlayabilirsiniz ...rmimi yoksa ağmı atacağı... SPACE ile seçebilirsiniz. ...çlunun ini yerleşim birim...yle içiçe olduğundan, ref...mentinize hakim olup sivil...el vurmamanız lazım. Oyu...n Backgroundlarında ise her türlü suç var (Uyuşturu...u, bıçaklanmış cesetler, ka...lın ticareti). İlerlerken suçlu...a geldiğinizde bir sinyal ça...acaktır. Bu andan itibaren kararlarınız anında vermelisi...iz çünkü buyuk intimalle üze...rinize gelen suçluyu yaylım ateşiyle durdurmanız veya üzerinden atlayıp arkasından vurmanız gerekecektir. Her 2 level geçişinizde arabanıza bir ek takılır. (Turbo eksoz, tekerler iticileri,ateş hızlandırıcı gibi)

Şimdi işinizi kolaylaştırmak için birkaç suçlunun yerini ihbar edelim:

1) Dan Butch'u bulmak için düz gidin, ilkdelikten aşağıya düşün, sola gidin,sinyali duyduğunuz an yavaş yavaş yürüyün Dan'ın uzerinden atlayın ve vurun

2) Dave Rock'u yakalamak için 2. asansöre kadar gidip birkat aşağıya inin,sola doğru bir kez atlayın sağınızda çıkan Dave'i vuramazsanız sağa doğru bir kez atlayın,ortaya bir daha çıkınca vurun

3) Bob Krull ölü isteniyor bunun için 2. asansörden 1 kat yukarı çıkın ve sola doğru ilerleyin. Kendinizi suçlunun yaylım ateşi altında bulacaksınız. Yaylım ateşine dayanarak ilerleyin ve araç aşağı dayken vurun

4) Bill Drume'a ulaşmak için en yukarı çıkın, sola doğru gidin, ilk asansörden 1 kat aşağıya inin. Aralıklara dikkat ederek sola ilerleyin. Bir kat aşağıya düşün sola gidin ve Bill'i yakalayın

5) Kevin Zak'ı öldürmek içni ilk asansörden bir kat yukarı çıkın, sağa doğru gidin, aralıktan atlayıp ilk asansörden en aşağıya inin, sola doğru gidin, sinyali duyduğunuzda eğilip yaylım ateşi açın size doğru gelen Kevin ölecektir

6) Punkçu Bob Devio'yu vurmak için 2 asansörden en yukarı çıkıp sola gdin ve yaylım ateşine karşıdurarak ateş edin

7) En zorlu adamlardan olan Don John'u canlı yakalamak için ilk asansörden 2 kat inin, sağa doğru gidip uygun delikten bir kat duşun sonra deliğin kenarından sola doğru atlayın, sola gidip aşağı düşun, sağa doğru gidin ilk asansörden 2 kat yukarı çıkın, sola doğru giderek yine aynı yerden duşun, yine sola atlayın ve bazukalı Don'u yakalayın

8) Charles Prisley'ı vurmak içni ilk sansörden 1 kat aşağı inin, sağa doğru giderken delikten aşağı düşün, sağagidip ilk asansorden en yukarı çıkın, sola doğru gidin, ilk asansörden 1 kat aşağı inin, sağa doğru gidip Charles'ı vurun

Technocopgenelde başarılı sayılabilir. Özellikle suçlunun ininde oldukça zevkli anlar yaşayacaksınız Efektler ve grafiklerde iyi. Bir haftalık oyalanmak için alınan bu oyun, göreceksinizki sizi en az bir ay bağlayaç Başarılar .

KEMAL DENİZ AKSOY

Bakırköy'de bir Computer Club...

ÇAĞATAY COMPUTER

MAGIC I (300 Oyunluk süper paket) ..29,500
MAGIC II (200 Oyunluk süper paket) . ..22,500
MAGIC III (100 Oyunluk süper paket) 16,500
MAGIC IV (50 Oyunluk süper paket) 9,500
MAGIC V (30 Oyunluk süper paket) 6,500

★ **Paketlerimizdeki oyunlar özenle seçilmiştir.**
★ **Her paretimiz birbirinden farklı oyunlardan oluşmuştur.**
★ **30 Oyunluk pakette olan bir oyun 300 oyunluk pakette yoktur.**
★ **TOPLU SİPARİŞLERİNİZDE % 20 TENZİLAT UYGULANIR.**
★ **DİĞER YENİ OYUNLARIMIZ İÇİN LİSTE İSTEYİNİZ.**

SIPARİŞLERİNİZ İÇİN AŞAĞIDAKİ FORMU DOLDURUP
ZEYTİNLİK MAH. HALKÇI SOK. SAKOĞLU PASAJI NO: 6/1'E GÖNDERMENİZ YETERLİDİR.
Paket hemen adresinize ödemeli olarak yollanacaktır.

ÇAĞATAY COMPUTER PAKET İSTEK FORMU				
İSIM/SOYADI: ADRES:				
PAKET ADI	OYUN ADEDİ	TUTARI	KAÇ ADET İSTENDİĞİ	TUTARI
MAGIC I	300	29500		
MAGIC II	200	22500		
MAGIC III	100	16500		
MAGIC	50	9500		
MAGIC	30	6500		

Belki bu oyunu dergide görünce böyle eski bir oyunu neden yazmışlar diye düşünebilirsiniz. Ama bu oyunun bir özelliği var Bu oyun olimpiyat türü oyunların öncülerinden biridir. Üstelik EPYX'in bu alanda yaptığı ilk oyundur. Bence bu oyunu yazmak için geç kaldık. Şimdi oyuna geçelim.

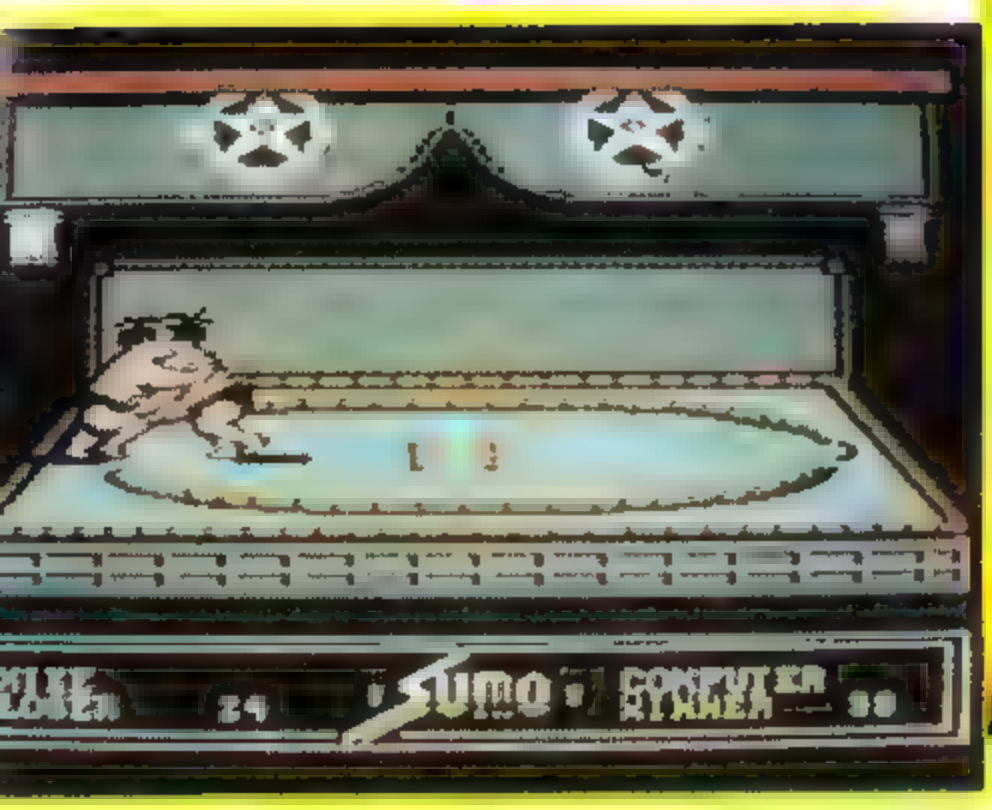
HALTER: Bence oyunun en zevkli bölümü hele AMIGA'da daha da güzel. Burada kaldırabileceğiniz en son ağırlık 225 kg'dır. AMIGA'da ağırlıkları kaldırmak daha da kolay. Hatta 225 kg'yi bile rahatlıkla kaldırabiliyorsunuz. Benim size verebileceğim bir kaldırma tekniği yok çünküher ağırlık daha farklı bir teknikle kaldırılıyor. Ama ağırlık arttıkça daha çok nefes almamız gerektiğini unutmayın. Halteri yukarı kaldırmak için joystick'i yukarı itmeniz yeterli. Halteri yerden almak veya göğsünüze oturtmak içinse aşağı çekmelisiniz. İki çeşit kaldırma sistemi var. Koparma ve silkme (Snatch C lean and jerk)

CLIFF DIVING: Bu bölümde bir tepenin belli noktalarından suya balıklama olarak atlamak amacınız. Burada yapmanız gereken en yüksek noktadan veya başka bir noktadan en uzun süre balıklama durumunda kalarak suya dik olarak düşüp suya girer girmez hemen üst köşeye (sol) çekmektir. Buradaki kuşa dikkatli bakarsanız belli bir süre sonra komik hareketler yapmaya başladığını görürsünüz.

LOG ROLLING: Bence oyunun en zevksiz bölümü. Burada amacınız rakibinizi kütüğün üstünden düşürmek. Alt tarafta adamların eğimi gösterilmiş. Bu eğimin tersine doğru joystick'i pompalamalısınız

SLALOM SKING: Oyunun kayak bölümü. Burada her atladığınız bayrak size fazla zaman ekliyor. Düştüğünüz zamanda eleniyorsunuz. Bayrakların tam ortasından geçmemeye dikkatedin çünkü bayraklarada takılıp düşebilirsinz. Kayağınızı hafifçe

WORLD GAMES



döndürmeye dikkat edin çünkü çok döndürürseniz düzelmeniz çok güçleşir.

BULL RIDING: Oyunun rodeo bölümü. Burayı oynamayı bilirseniz çok basit. Boğa sağa zıplarken joystick'i sağa sola zıplarken sola çekmelisiniz. Boğa kendi etrafında dönerken de joystick'i aşağı çekmelisiniz.

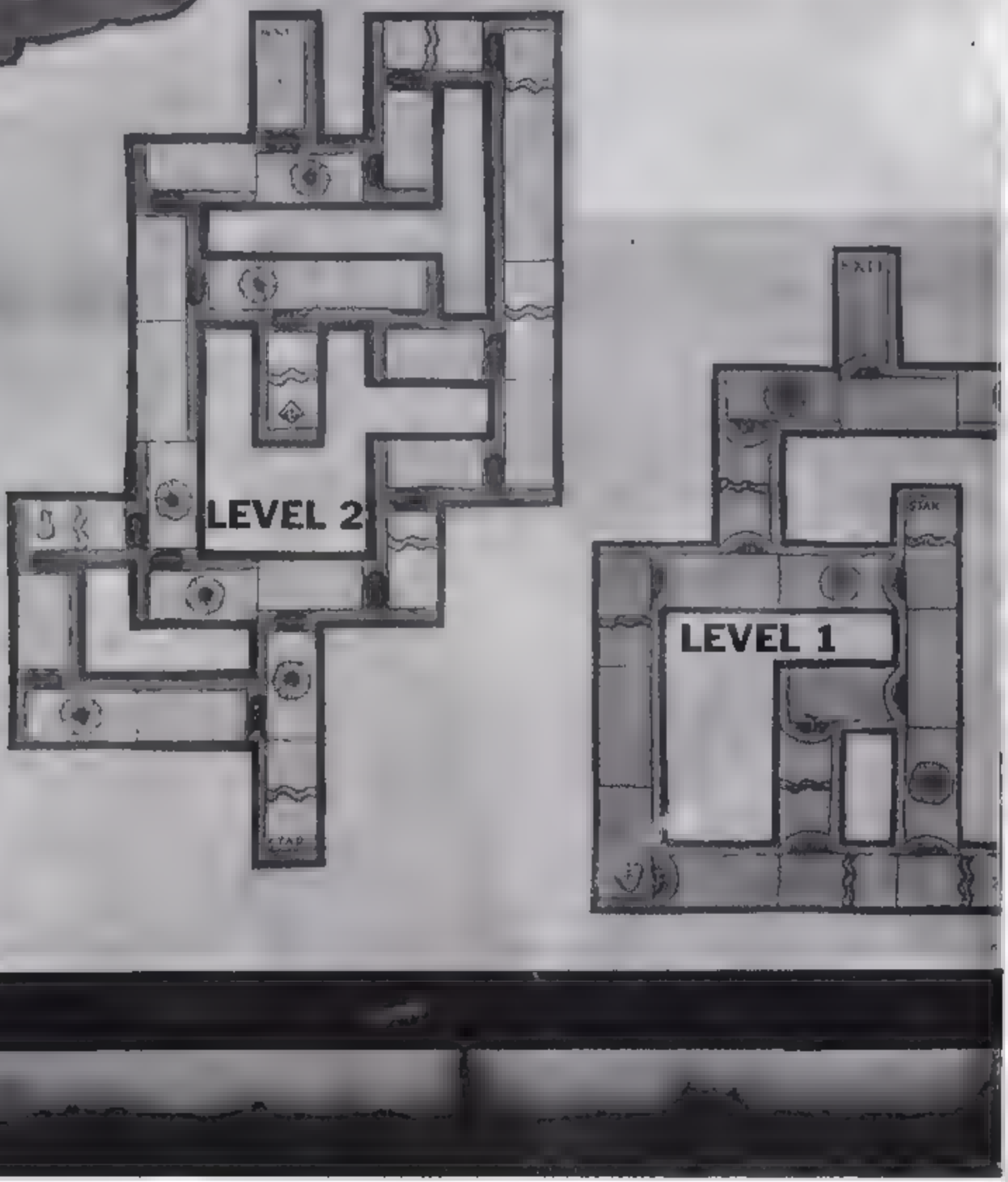
CABER TOSS: Bu bölüm İskoçya'da geçiyor Burada bir kütüğü en uzağa fırlatmaya çalışıyorsunuz. Ama kütüğün sağa doğru düşmesi gerekli. Joystick'i belli bir hızda sağa sola sallayarak hız aldıktan sonra ateşi basılı tutarak belli bir eğimde bırakmalısınız. Aman dikkat kütük ayağınıza düşmesin

SUMO WRESTLING: Burada rakibinizle güreşiyorsunuz Joystick'i sağa çekip ateşe basarak rakibinizi üstünüzden atmanız en iyi sistemdir

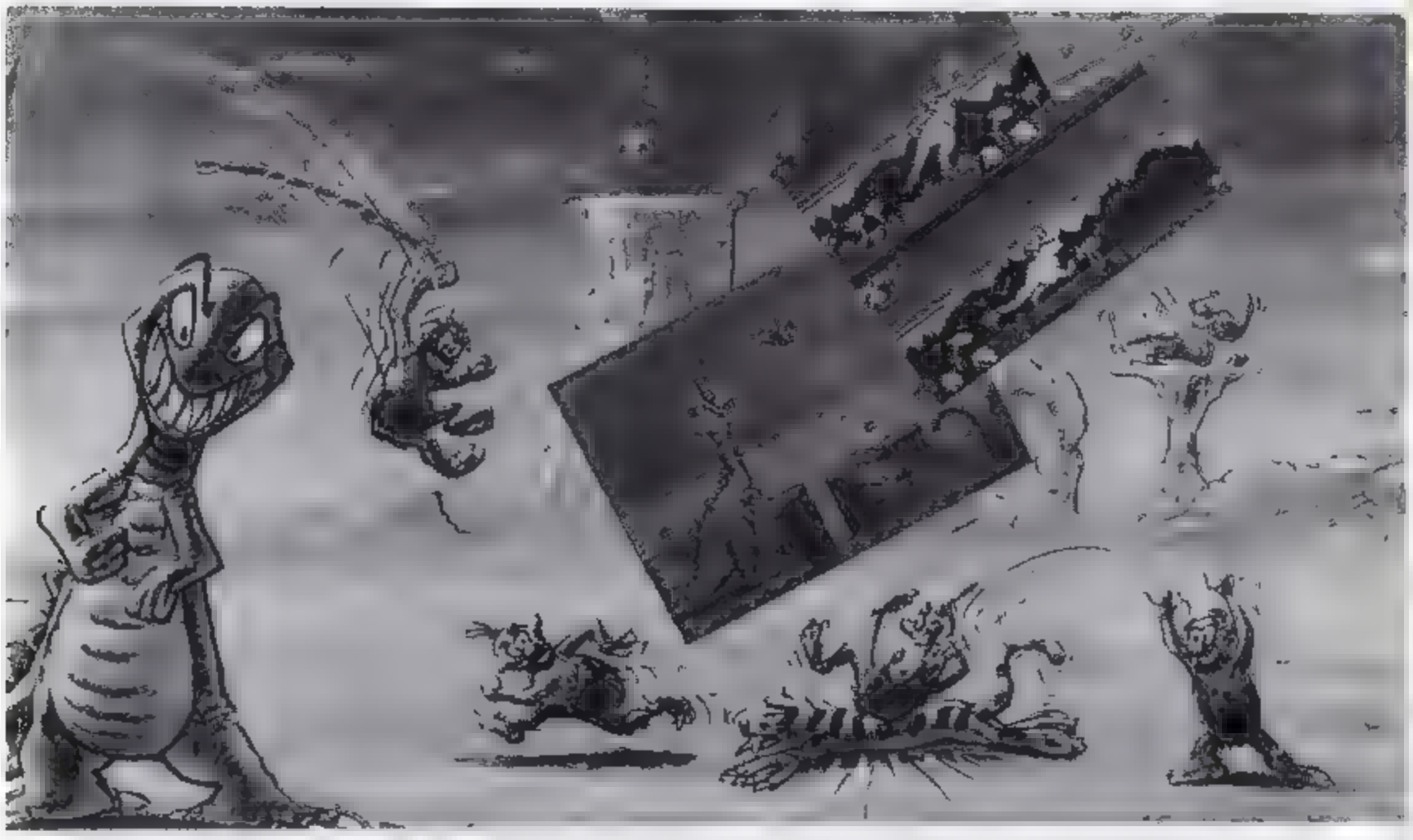
World Games olimpiyat tipi oyunları sevenler için gerçekten klasik sayılabilecek bir oyun. Üstelik bütün oyunlar ayrı bir ülkede geçtiği için hepsinin değişik bir müziği var. Birde bu oyunda başka hiçbir spor oyununda olmayan "Include traveluge" seçeneği var. Bu seçeneği on yaparsanız yarışacağınız ülkeninhakkında bilgi,dünya üzerindeki yeri ve bu sporda en başarılı kişinin adını görebilirsiniz. Eğer off yaparsanız direkt oyuna geçersiniz

ŞAHİN DERYA

BARBA



RIAN II
EXIT
LEVEL 3
START
N



C 64
Atari
Spectrum
Amstrad
bilgisayarlar için

64'ler AYLIK OYUN AÇIKLAMALARI DERGİSİ **'den Hizmet.**

İşte Size uygun joystick

- KIRILMAZ
- BOZULMAZ
- KUMANDASI KOLAY
- ÜSTELİK İTHAL

Quick Shot VII

22.500 tl

6 AY GARANTİ

64'ler
ŞEHİT ASIM CADDESİ 51/5-6
80690 BEŞ KTAŞ - İSTANBUL

Ödemeli isteme kuponu

Quick Shot VII joystek'ten..... Adet istiyorum bedelini Yapı kredi Bankası Beşiktaş Subesi 1706 no'lu hesabe yatırdım. Gereğini rica ederim

Adım Soyadım:.....

Şehir

CAVEMAN UGH-LYMPICS™

Evet sayın okurlar Coave man ugh-lympıad'a hoş geldiniz az sonra tarihin derinliklerin gömülü mağara devri olimpiyatlarına seyirci olacağız evet yanlış okumadınız mağara devri olimpiyatlarına

Bu yukarıda yazmış olduklarımı abartma sanmayın çünkü Caye-Man ughlympıad'ı oynarken kendinizi mağara devrine hissedip garip çığlıklar atarsanız beni suçlamayın

Oyun her olimpiyatta olduğu gibi açılış seremonisiyle başlıyor. Bir sporcu gelip meşaleyi yaktıktan sonra iri kıyım bir mağara adamı ortalığı darmadağın ediyor ama buradaki grafikler ve animasyon gerçekten övülmeye değer Neyse bunlardan sonra oyuncu sayısını belirliyoruz (1-6) sayısı belirledikten sonra adınıza yarışacak adamı seçiyorsunuz (Burada gronk'u kendinize saklayın fakat Grudla'yı seçmeyin) sonra oyunu pratıse'mi yoksa normalmı oynamak istediğiniz belirliyorsunuz burada Start The Ugh-mlympıcs'i seçmelısiniz eğer başkalarına ait rekorları göremek istersenız Caves of Fame'i seçin practıse menüsünde karşınıza oyun disiplinleri çıkıyor bunlardan herhangi birini seçiyorsunuz. Eğer olimpiyatları başlattıysanız işte gerçek seremoni bu kez mağara adamaları açılışı yapıyor. şimdi oyundaı disiplinleri tanıyanlım.

I-MATETOSS: Bu disiplinde amacınız yeterli hızı kazanıp karını zı elinizden geldiğince uzağa fırlatmak Bunu için joystiği saat yönünün tersine doğru çevirmelisiniz ama elinizi fıre tuşunun üstünde tutarak. Neyse yeterli hıza ulaştığınızda elinizi fıre dan çekin ve kolu sağ çarpraza çekerek kadını fırlatın eğer yüksek hızda atmayı başarabilirseniz 70-80 adım gibi rekorlarkırabilirsiniz atış işleri bittikten sonra karınızı el hareketleriyle durumunuzu belirtiyor eğer ölüm diyorsa heme oradan kaçın.

2- DINO RACE: Bu disiplinde ise dinazorların üstünde yarış ediyorsunuz. Starat verildiğinde

CAVEMAN UGH-LYMPICS

Joystick port I alttaki port 2 ise üstteki adamı yönetir her neyse startan sonra joystiği sağa doğru sallayarak hız kazanabilirsiniz düğmeye basarak engellerin üstünden zıplayabilirsiniz eğer bir anda hızlanmak isterseniz joystiği yukarı itip dinazorun kafasına vurun yalnız bu işlemi çok sıkıştığınız zaman yapın çünkü fazla vurursanız dinazorunuz aptallaşır

3- FIRE MAKING: İşte oyunu enzevkli yeri mağara usuleri ile ateş yakmalısınız önce start verilmesini bekleyin sonra joystiği sağa sola sallamaya başlayın odunlar birbirine sürtemeye başlayancak daha sonra kılcınlar düşüren joystiği aşağı çekerek kesik kesik üfleyin, alttaki çalılardan dumanlar yukselmeye başlayınca uzun uzun üfleyin ve arada sırada nefes alın (Joystick yukarı.) en sonunda ateş yanacak ve adamınızın suratı kebap olacaktır Burada sadece ateşe basarak ikinci yarışmacının kafasına vurabilirsiniz.

4- CLUBBİNG: Burada rakibimizi dövmek hareketler basit rakibinize yeteri kadar hasar verdiğinizde yada aşağı düşürdüğünüzde oyunu kazanıyorsun. Bu disiplinde karşınızdaki şaşırtabilirsiniz. Bunun için joystik yukarı çapraz ateş yeterli olacaktır

5- SABER RACE: İlginç bir disiplin amaç bir dağ aslanından kaçmak burada iki kişi yarışıyor startan sonra kaplanla aranızda çok az bir mesafe var bu açığı kapatmak için joystick'i sağa sola sallamalısınız. Engellerin üstünden atlamak iin düğmeye basmalısınız, rakibinizin yanına gelirseniz onu geriye itebilirsiniz sonunda ağacça çıkarak aslanın hışmından, kurtuluyorsunuz

6-DİNO VAULT: İşte enson disiplin burası pole vaulta benziyor fakat burda sopanın değil dinazorun üstünden atlamalısınız. Oyun başladığında ilk önce hız almalısınız. Buna belli bir tempoda sağ sol yaparak sağlayabilirsiniz. Dinazorun yanına gelince aşağı çekip düğmeyi basarak iyi bir atlayış yapabilirsiniz eğer yeterli hıza ulaşamamışsanız başınıza kötü şeyler gelecektir....

Caveman super grafiklerle bezenmiş çok eğlenceli bir oyun ve bence herkesin elinde bulunması oyunun iki disk sürmesi canınızı sıkmasın almaya değer bir oyun olduğunun kanısındayım

Orhan CEVER

COMPUTERLAND

Commodore 64 **AMIGA 500-2000**

Peşin veya Taksitle Satış Yapılır

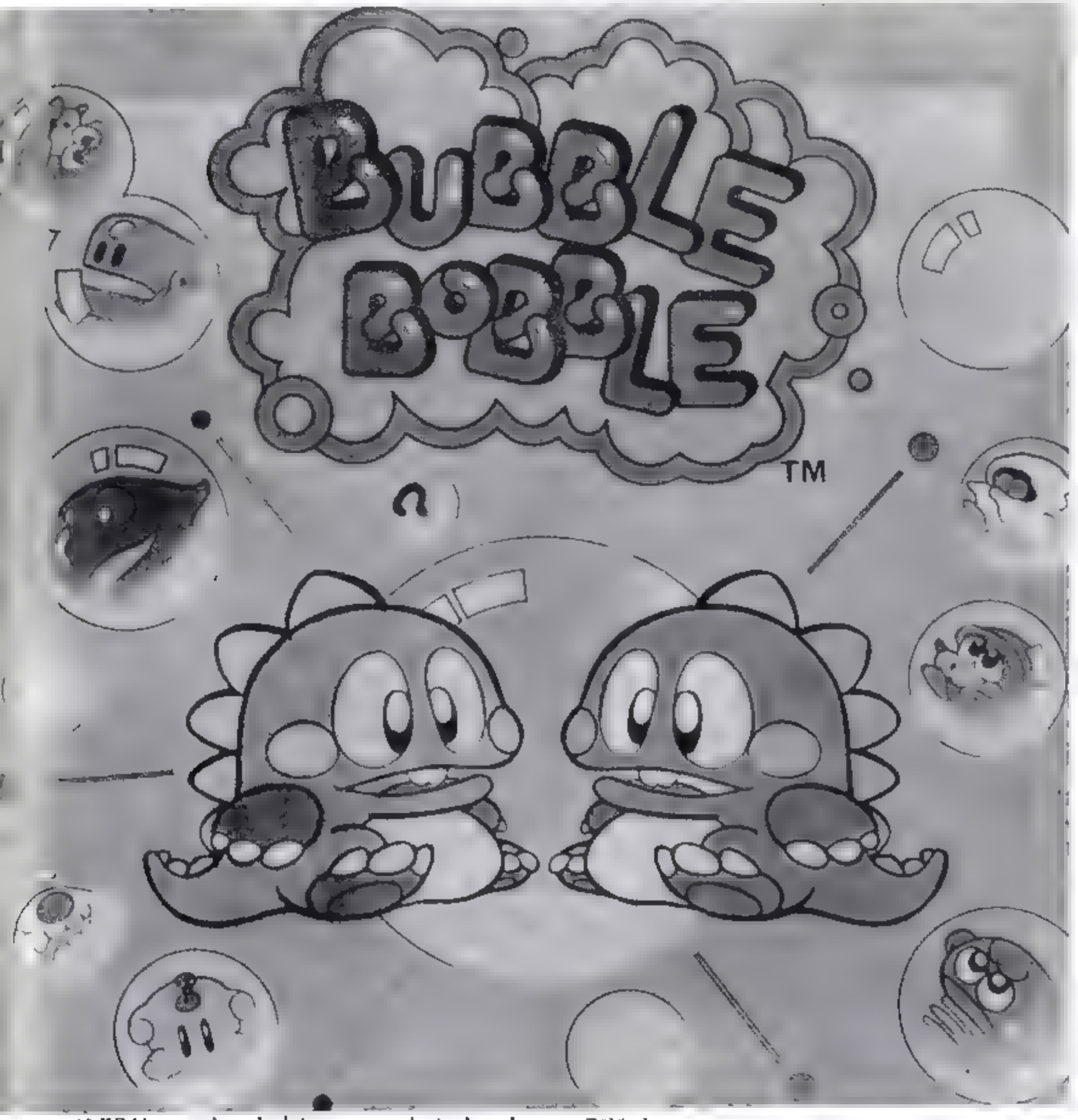
- İş, Eğitim, Oyun Programları
- Amıga iş ve utılıty programları
- Amıga oyun ve müzik programları
- Amıga grafik programları
- Kopyalama kartuşları
- Kasette Disket oyunları
- Atarı, MSX Spectrum ve Amstrad kasetleri
- Bilgisayar Toz örtüleri
- Sürekli form kağıtları
- Her türlü disket satışı
- Bilgisayar ve yan malzemelerinin genel satışı

Sipariş bedelini Yapı Kredi Bankası Antalya Merkez Şubesi 048601-7 no'lu hesaba yatırıp makbuz fotokopisini bize gönderdiğiniz takdirde siparişiniz derhal gönderilecektir.

Oyun listemizi isteyiniz

Bayilikler verilecektir !

COMPUTERLAND
Anafartalar cad. 95/4
Tel: 12 12 07 Antalya



AMIGA'nın adını kirleten ATARI'den AMIGA'ya çevrilen berbat oyunlardan biri. Herhalde 5 yaşında bir Amiga kullanıcısı bu oyunu beğenir. Oyunda amacınız ağzınızdan çıkardığınız köpüklerle yaratıkları hapsettikten sonra onlara değenek yoketmelisiniz. Yokettiğiniz yaratıklar bonus toplayabileceğiniz, meyve veya değişik şekillere dönüşüyorlar. Bunlara değerek toplamalısınız. Bölümler ilerledikçe değişik yaratıklar karşımıza çıkıyor. İki kişi oynamak için oyunun başında 2 tuşuna basıyorsunuz. Eğer 1'e basarsanız tek kişilik oynarsınız. Oyun hakkında söylenebilecek tek şeybiraz zor olduğu. Tabii ilk bölümleri çok basit ama onuncu bölümden sonra zorlaşmaya başlıyor. Eğer iki kişilik oynarsanız bir takım çalışması ile daha güzel oynayabilirsiniz. Oyunda değişik silahlarda bulabilirsiniz. Mesela kırmızı haçı aldığınızda küçük ejderhanız balon yerine alev üfler. İçinde su bulunan balonları alırsanız bir kuyruk oluşacak ve herkesi içine alacaktır. Buradan zıplayarak çıkabilirsiniz. Almak size kalmış bence almasanız daha iyi...

ŞAHİN DERYA

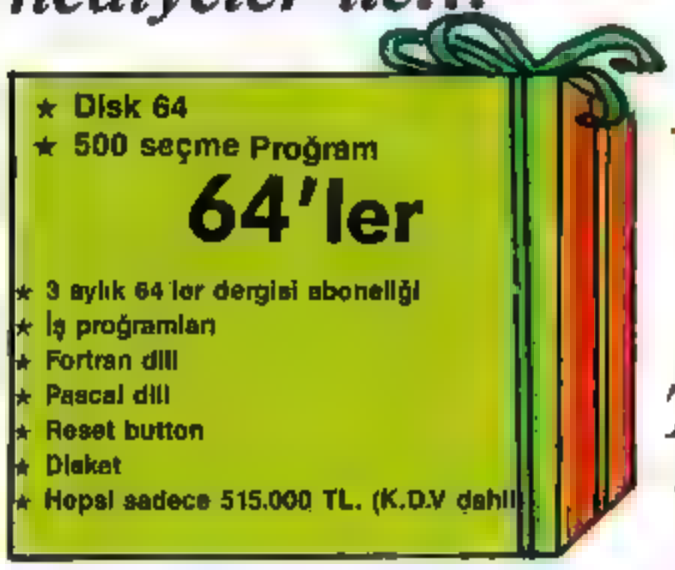
Commodore'nuzun gözbebeği Şimdi daha yeni, daha şık...

disk 64®

FLOPPY DISK DRIVE

Artık Commodore'nuzu yükleme Sorunları ile üzmeyin!..
Şimdi

DİSK 64 *ünüz var*
Hemde sizlere sunduğumuz extra hediyeler ile...



İstenildiğinde DOLPHINDOS takarak

6 AY GARANTİLİ

TÜRKİYE GENELİNDE BAYİLİKLER VERİLECEKTİR

Peşin	Vade	Toplam
515.000		515 000
165.000	3x140.000	565 000
125.000	6x82.000	617.000

Gecici bir süre içindeki BAYİLİK müracaatlarında sürpriz hediyeler cazip koşullar

İstanbulun neresinde olursanız olun. Disk 64'ünüzü hediye paketiniz ile birlikte kapınıza getirelim... Arayın isteyin yeter...

BOY-TEK LOTUS LTD. Genel Dağıtıcısıdır.

BOY-TEK

Ebuzziya Cad. Marmara Çarşısı Kat: 3 No: 145
Bakırköy İSTANBUL Tel: 583 42 37

* Commodore 64; Commodore Business Machines, Inc. in Tescilli Markasıdır

SHOPPING CENTER ETİLER'E YENİ SOLUK

Boğaziçi Üniversitesi ve civarına yeni bir soluk geldi. "Shoping Center" adıyla faaliyetine başlayan mağaza özellikle gençlerin ihtiyaçlarıyla Dünya'da gençlerin ilgilendiği malların satışıyla Boğaziçi Üniversitesi yakınında Cengiz Topel Caddesi üzerinde açıldı.

Tüm hediyelik eşya, oyuncak, kırtasiye, spor malzemeleri hususunda faaliyet gösteren firma, dolayısıyle Dergimiz 64'leri de satmaktadır. Kendilerine ticaret hayatlarında 64'ler Dergisi adına başarılar dileriz.
Fotoğrafta Shopping Center'in girişi görülmektedir.

MÜJDE
AÇILDI
ETİLER Commodore CENTER
AMIGA
C-64
eğlenin
öğrenin
TÜM COMMODORE ÜRÜNLERİ
Nispetiye Cad.
Yıldız Çiçeği Sokak No: 3
(Etiler Postanesi arkası)
ETİLER - İSTANBUL
165.31.25
İnteknik Yetkili Satıcısı
AMIGA ve C-64 İÇİN EN YENİ PROĞRAMLAR...

MACERA'dan MACERA'ya...

İPUÇLARI

MERT GÖKKAYA - ERTUĞRUL ERÖZ

BARD'S TALE II: "Grey Crypte"e giriş 32n-8e. Şifre ise "Grey Crypte".

DRACULA: Dracula'nın üstündeki odadaki ipi pencereye bağlayıp, gitmesini bekleyin. Gittikten sonra ipten aşağı inin ve penceresinden içeri dalın. 3.cü bölume geçmek için halının altındaki gizli geçide girip oradaki kutuyu açıp haçı içine koymalı ve "s"a gitmelisiniz

KNIGHT ORC: Düğmeye kılıcınızla basın. "Push button with broadsword".

RIGEL'S REVENGE: Mayın tarlasında şu rotayı izleyeceksiniz. E SE, S,SE,E. Ayrıca mutfaktan kaçabılmek için çubuğu sıkıca itin.

FRANKESHTAIN: İlk meyveyi alıp koklayın, ikinci meyveyi alın, kokayın ve yiyin.

RED MOON: Black Smith'ın odasındaki ateşi söndurmek için Temple'de bulacağınız siyah topu yere bırakmalısınız. Drop Black Ball. Ayrıca St. Kennel'da kapıyı koruyan köpeğe mutfakta bulacağınızı etin içine Nezzon'dan alacağınız zehir haplarını koruyarak vermel sınız. Köpek yiyip ölecek ve yolunuz açılacaktır.

GUIDE OF THIVES: Kırmızı bilardo topunun içine goz atmayı unutmayın.

NEVERENDING STORY: Kapıya karşı nazı olun. Lütfen deyin. Falkon'un üzerine binmek için "get falkor" komutunu verin

WOLFMAN: Anahtar kapağın (Lid) altında. Kitabı alabilmek için sırayla "insert key, push key, remove key" komutlarını girmelisiniz. Flask'ı bulabilmek için WEED'den itibaren N, W ve S yön komutlarını girmelisiniz. Daha sonra bu Flask'ı dereden doldurun

THE BİG SLEAZE: Başka bir adres için GENTS'in duvarını araştırın. 21. sokakta "push obelisk" komutunu girin. Parmaklığı açmak için CROWBAR kullanın. Central parka sabah altı ile akşam altı arası girin.

SOULS OF DARKON: Monalit'i geçebilmek için "ENTER MONALITH" komutunu girmelisiniz.

CİRCUS: Arabanızın bagajında size çok yardımcı olabilecek eşyalar bulabilirsiniz. Bagajı "Open trunk" komutuyla açacaksınız. Ayrıca bulacağınız kürekle field'ı kazarsanız önemli bir şey bulabilirsiniz.

THE HUNT: Renfield'ı yakalayabilmek için onu ilk gördüğünüzde "Climb tree" komutunu daha sonrada "Throw net" demel sınız.

THE HUNT: Istasyona geldiğınızde kesinlikle oturaklara oturmayın. Bulnduğunuz yerden s komutuyla geleceksınız ve devam edincede trene binmiş olacaksınız.

CİRCUS: Arabanızın bagajını open trunk komutuyla açın. İçinden bir anahtarlık ve bir fener alın. Bu feneri karanlık sırkın yanına geldiğinizde feneri açıp içeri girin.

CİRCUS: Bulacığınız kürekli FİEL'da gidipiki kere dig fıle with shovel komutu verirseniz işinize yarar şeyler bulabılırsınız

FEDERATİON: Geminizdeki dumandan kurtulmak için geminin sonunda bulacağınız maskeyi giymeyiniz.

FEDERATİON: Yukarıdaki hava boşluğuna çıkmak için merdiveni yanınıza alıp hava boşluğunun altında dropladder komutuyla bırakıp yukarı çıkacaksınız. burada bulacağınız cape'le elektrik odasını geçebilirsınız, yalnız bunu WEAR komutuyla giymeniz lazım.

WOLFMAN: Kitabın saklı olduğu kasayı açmak için. Put lock into lid, push rey, remove key ve en son olarak open case komutlarını vermeniz lazım.

WOLFMAN: Gizli bölmeyi ortaya çıkarmak içni tapınaktaki tahtayı "push board" komutuyla itin ve open trap door komutuylada kapıyı açın.

WOLFMAN: 3 üncü bölüme geçmek için gerekli şifre NEZMOOR'dur.

SOULS OF DARKON: Karşınıza çıkan robotu ZAP ROBOT komutuyla parçalayın ve press button komutuyla robotun kendini imha sistemini ortadan kaldırıp VISOR'u ve CRYSTAL'i alın. Daha sonra bu kristali FOUNTAİN'e yerleştirin.

SOULS OF DARKON: Monalithten geçmek için enter monalith yazmanız gerekir.

ARAZOK'S TOMB: Yer altındaki geçide girmek için heykelin belindeki elması alıp gözüne takın. Yolunuzu kesen savaşçıyı "HIT MAN WITH SWORD" komutuyla kaçırabilirsiniz.

JACK THE RIPPER: Taksiciye "**Sloam Square**" diyin sonrada "**Jump from cabby get out**" diyerek kaçın.

KAYLETH: Yagmok'un odasındaki kapağı açmak için "**Wear Badge**" ve "**Open hatch**" demeniz lazım.

REALM OF THE WARLOCK: Eğer mumyayı canladıramıyorsanız "**RESTART**" seçeneğini kullanın.

JINXTER: Karanlıkta görebilen gözlüğü almak için "**Magpie**" kuşunu dinlemelisiniz.

Merhaba arkadaşlar. Macera'dan Macera'ya bölümü bütün hızıyla devam ediyor. Bu ay sizlere Feary Tale ve Kayleth'ten başka Mındshodow veharitasını, ayrıca arkadaşlardan gelen istek üzerine daha önce Rasim arkadaşımızın açıklamasını yaptığı Manıac mansıon arcade-advanture'ın bütün haritasını yayınladık. Gelecek aylarda da harita serimiz devam edecek.

Yılmaz Aktaş ve Emin gür arkadaşlarımız bize Guild of Thieves'te takıldıklarını belirtmişler. Yılmaza **'Bankof Kerovnia'** hemen girilmeyeceği, sadece yanındaki kasaya değerli eşyaların tümünü (l(adet koyduğu Anda kapının açılmacağını ve sıcak kömürleri kazanda yapacağınız bir sıvıyı (çilek, göz, kalp, yılan derisi) ayağınızın altına sürerek geçeceğini belirtmek istiyorum. Emini ise değirmene girmesi için, değirmenciye kanatları durduruması için bağırmasını önereceğim. Ayrıca tapınakta Black sovore den itabaren sırayıla Violet, indigo, blue, green, yellow, oronge red, white karelerini atla. Dönüş yine aynı rekleri takip ederek olacak kısaca gidiş ! **SE,N, E,SW,E** dönüş: **NW, N, NW, E, SW, SW, nw,n**Birde 100 komuttan sonra sorulan kelimemeyi sormuşsun. Bu her seferinde değişiyor bunun için oyunun orjial kitabını elde etmen gerekiyor şimdilik bu kadar. Metuplarınızı ve yardımlarınızı bekliyoruz.

Görüşmek üzeri Adresimiz: Macera'dan Macera'ya Şehit Asım cad 51/5-6
Beşiktaş/İSTANBUL

MİND SHADOW

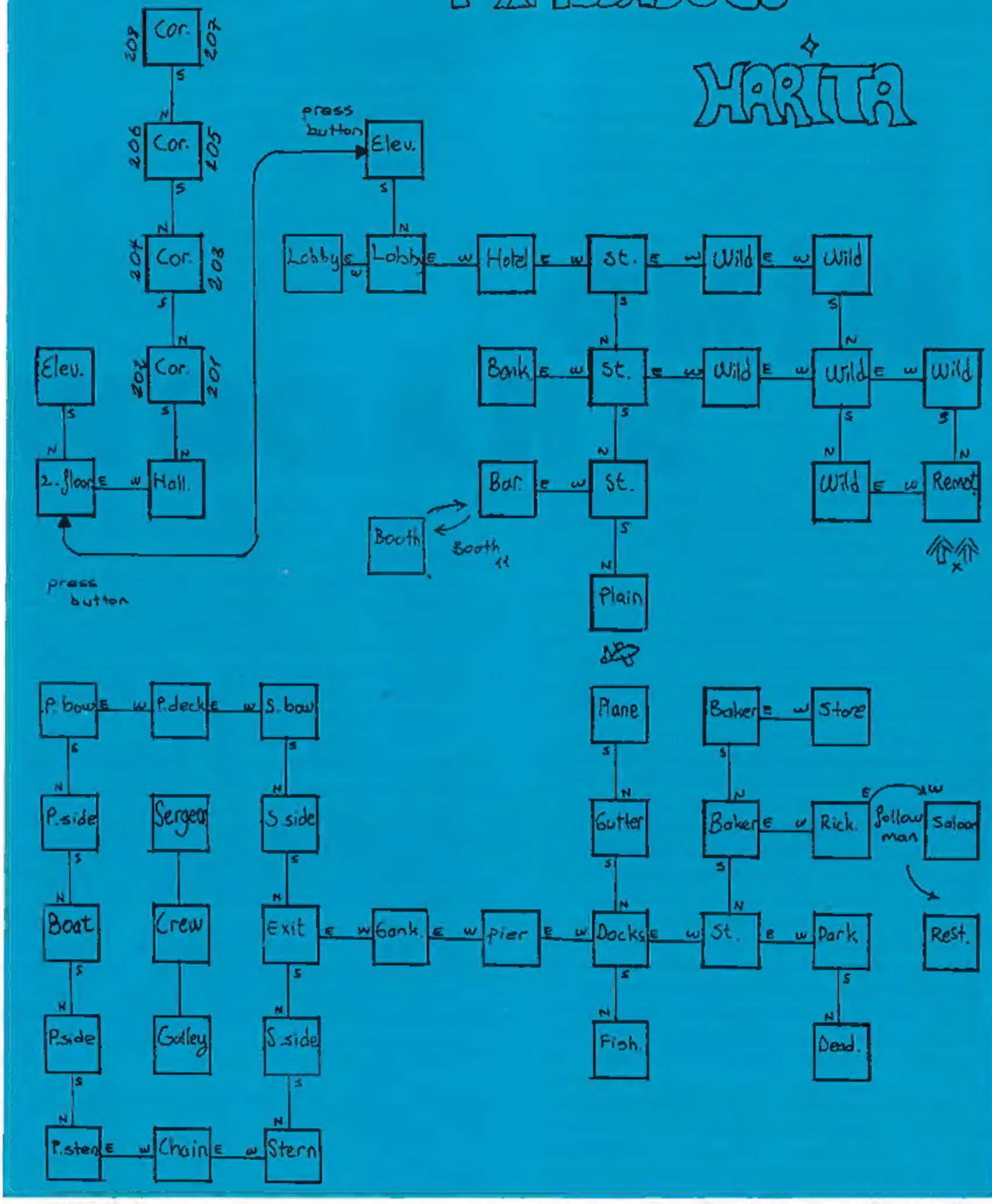
Geçen sayımızda ilk bölümünü açıklamaya çalıştığım bu geniş kapsamlı oyunun gemi, İngiltere ve Luxemburg'da geçen bölüm ve haritasını da bu sayıda tanıtıp açıklamaya çalışacağım.

Evet gemideyiz. Amaç gemiyi durdurup şehire varabilmek. Bunun için öncelikle bulunduğunuz yerden N.W.S. ile denizcilerin yatakhanesine girin. Evet, gözlerini korkutmak için vermeniz gereken komut **''hıt man''**. Adamlar dağılacak ve içeri girmenize izin verecekler. S. ile mutfağa girin oradaki satırı alıp **'N.N.E.S.S.S.W.'** ile demirin bulunduğu yere gelin. Demiri indirmek için zinciri kesmelisiniz. **'Cut chain with cleaver.''** Sonra W.N.N. ile geleceğiniz yerde bulunan botun içindeki kumaşı **''get canvas''** ile alın. Gemi durduktan sonra Poop Deckt'e bulunan kaptanın yanına gitmenizi tavsiye etmem. **''S.S.E.E.N.N.E.E.'** ile oradan geçne başka bir gemi aracılığıyla karaya varabilirsiniz. Burada ilk yapacağınız şey E.E.E.S. ile **''dead end''**e gelip uyuyan adamı **''Searchman''** komutuyla soyup para ve şapkasını almak olsun. Burada **'N.W.W.S.'** ile balık tutan adamın yanına gelin ve oradaki oltayı ondan satın alın. **(buy pole). Bunu ''Pier''**de **''use pole''** ile denizden bir gazete çekerek kullanacaksınız. **E.E.N.E.** ile **''cafe''**ye gelebilirsiniz. girmeden önce şapkayı girişteki kadına verin. İçeride önünüze konan içkiyi incelemeden içmeyin. İçindeki zehir sonsuz olabilir. İşte o sırada bir adamı kaçarken göreceksiniz. **''follow man''** ile takip edebilirsiniz. Çıkarken **''get hat''** ile girişten şapkayı almayı ihmal etmeyin. Şapkayı incelediğinizde içinde önemli bir mesaj bulacaksınız. Baker street'ten **S.W.N.**'a gidin ve oradaki dilenciye para verin. O da size karşılık olarak bir şifre veriyor. **(Chandralt) S.E.N.N.E.**'teki dükkan sahibine **''say chandralt''** komutuyla şifreyi verin. O size bilet sattığını söyleyecek. **''Buy ticket''** ile bileti alabilirsiniz. Artık İngiltere'den Lüxsemburg'a uçmanın vakti geldi. Burada **'W.S.S.W.N.N.'** Enter plane, N ile Lüxemburg'dasınız. Hemen soldaki bara girin ve **''Both 11''** (şapkadaki mesaj'' yazın. Oturduğunuz bölümde bulacağınız ölü adamı **''search man''** ile arayınca bir ID kartı ve bir not bulacaksınız. Notta Jared'ın 207 nolu odada olduğu yazıyor. Buradan **'E.N.N.W.W.N.'** Press Button, S.E. ile otelin 2. katına gelin. **''Wear canvas''** deyince kumaş parçasını sırtınıza atıyorsunuz. Otel numaranız 202 fakat kapıda tuzak hazırlanmış. Evet kumaş sırtınızdaysa korkulacak bir şey yok demektir. Oradan Parchment'ı alın. Bu bir haritadır. Bu haritanın bulunduğu yere gitmek için buradan E.W.N. Press Button **S.E.E.E.S.E.S.** komutlarını girmelisiniz. **''Dig, get leaflet''** Evet bulacağınız kağıtta bir banka kutu numarası bulunuyor. **(ANll649). Dosdoğru bankaya. (W.N.W.W.W.)** Kasiyere **''Say AN11649''** ile kutuyu isteyin. Alacağınız kutunun içinde bir silah var. Silahı aldıktan sonra tekrar hotele, 207 nolu odaya girin. Uyuyan adamın masumluğuna bakmadan **''shoot man''** ile vurun. Yoksa çok geç kalırsınız. Yine bir not ve silah bulacaksınız. Silahın önemi yok. Ama notu alın. Evet arkadaşlar. Ben buraya kadar çözebildim. Bitiren arkadaşlar olursa hemen bize yazabilirler. Bol şanslar...

Ertuğrul ERÖZ

MINDSHADOW

HARITA



Reebok

NIKE

ellesse

CROSS

rotring

DÜNYA GENÇLİK MERKEZİ

WORLD YOUTH CENTER

SAHAN KITAP

Commodore 64

Simply

adidas

Ravensburger Puzzles

chicco

Barbie

Aradığınız her güzel şey için

DÜNYA GENÇLİK MERKEZİ'ni seçin

Valikonağı Cad. No: 38
Nişantaşı-İstanbul

LİSTE BAŞI...

CASIOTONE

MÜZİĞE BAŞLAMANIN YAŞI YOKTUR
CASIOTONE
MÜZİK ALETLERİ ile TANIŞIN...

Beko

Genel Dağıtıcı: **Beko Ticaret A.Ş.**
İstiklâl Cad. 349-BEYOĞLU-İSTANBUL 152 49 00 - 146 64 06
Ankara: 117 31 25 - İzmir: 18 20 00 - Adana: 280 835

"Lider Müzikçi" **CASIOTONE**